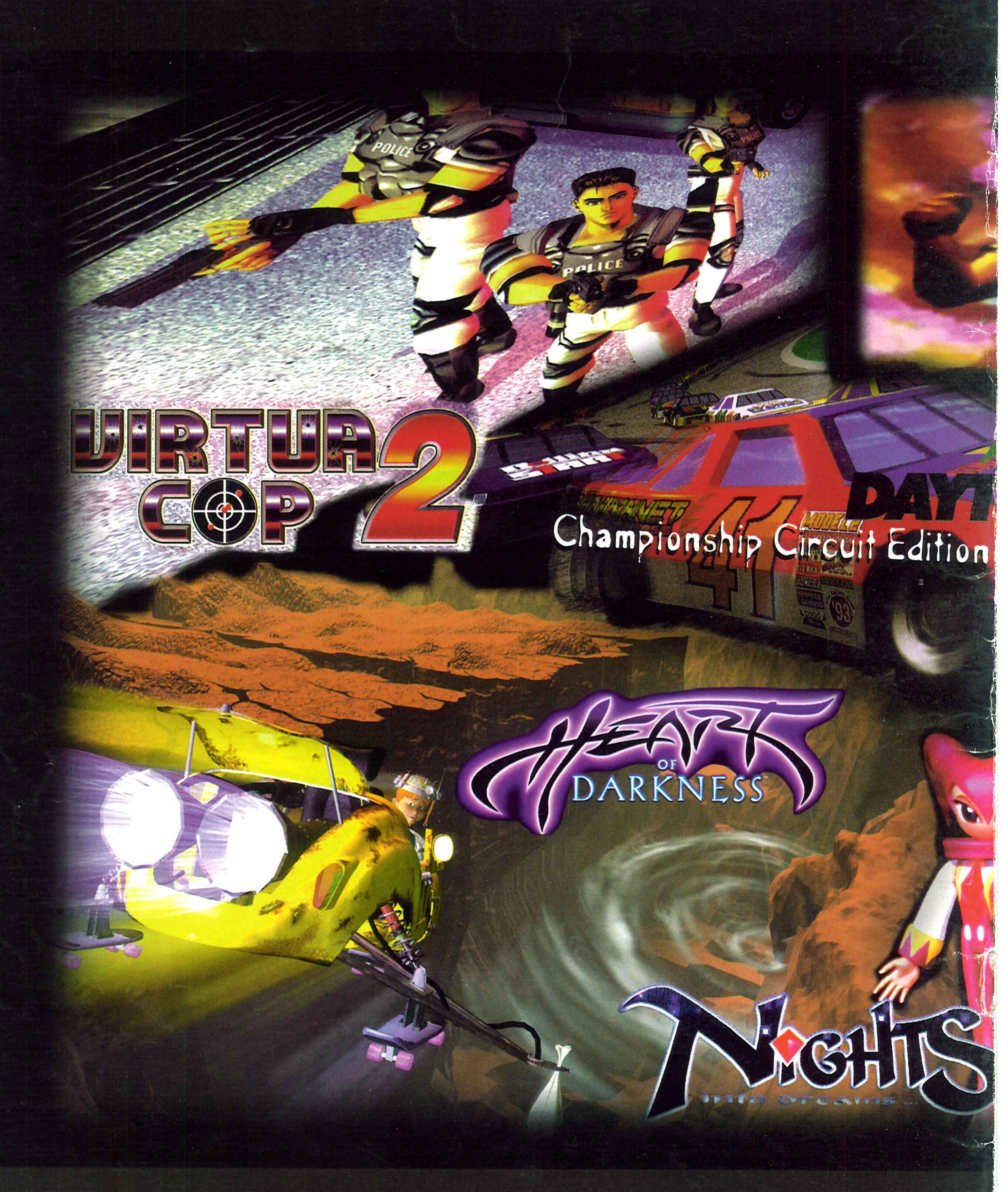


Año V - Nº 59 - 395 Ptas
HOBBY CONSOLAS
Revista indep... para consolas
¡¡Suplemento 32 páginas!!
1er Concurso Nacional Mangas & Videogames
ganadores
Ganadores del Concurso de Mangas
Se acercan...
«Nights»
«Los Pitufos»
«Pocahontas»
«Sonic 3D»
«F-1»
años HOBBY PRESS
«Super Mario 64», «Sonic Xtreme» y «Crash Bandicoot»
Tres Juegos que harán época

SEGA

Próximamente descubrirás las



Unicos, Exclusivos, sólo p



HOBBY PRESS

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Roberto Lorente
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores:
Olga Herranz, E. Lozano, David García y Sergio Herrera.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA.
Ctra. de Barcelona Km.11,200
28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



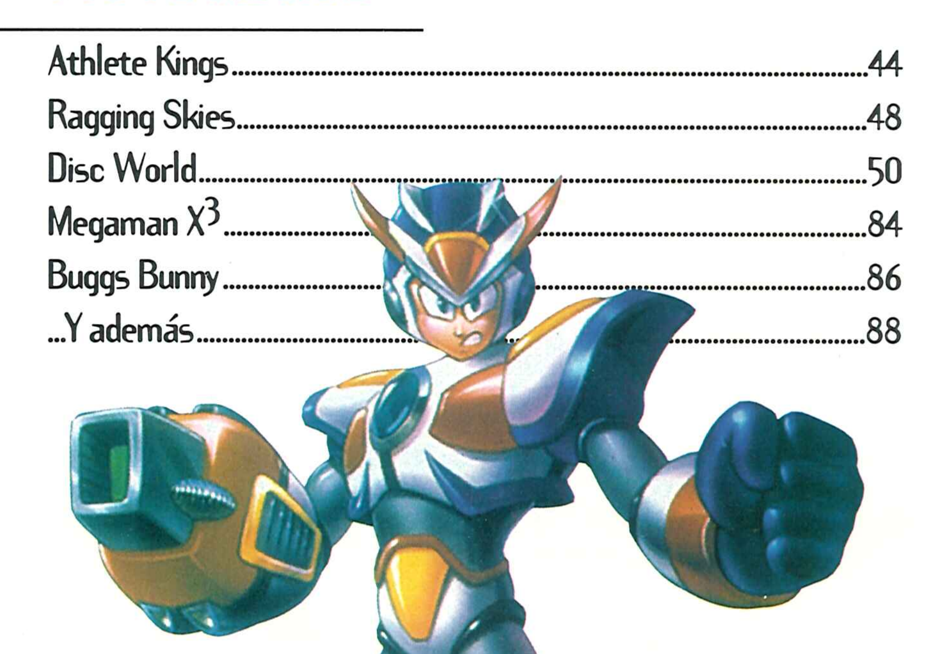
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Sumario

Número 59 - Agosto 1996









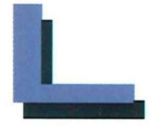
EDITORIAL

Bienvenidos a la Hobby Consolas de Agosto. Como comprobaréis en nuestras páginas, los calores del verano se han hecho notar en las compañías, quienes -como todo hijo de vecino-, se han tomado sus vacaciones estivales y nos han dejado un poco desasistidos en lo que a nuevos lanzamientos se refiere. Sin embargo, para suplir esta escasez de novedades, empezamos en este número a ofreceros un suplemento que estamos seguros os va a encantar y en el que incluiremos algunos de los mejores trabajos que nos habéis enviado a nuestro concurso «Mangas & Videogames». Por cierto, nos hemos quedado realmente alucinados con los dibujos que nos habéis enviado, ¡sois unos auténticos artistas!, de verdad. Y si creéis que exageramos, echadle un vistazo a dicho suplemento. Increíble.

Por lo demás, en este número encontraréis el adelanto del "Septiembre caliente" que se nos avecina, mes en el que se producirá un auténtico aluvión de interesantes lanzamientos para PlayStation y Saturn, que parecen haberse lanzado como kamikazes a una guerra no sólo de precios, sino también de juegos rompedores.

Este número lo redondeamos con la crónica de la puesta a la venta de N64 en Japón y con un reportaje sobre las mascotas para la nueva generación.

Que lo disfruteis todo a tope y ¡viciosas vacaciones!


MOLA

Los juegos que se nos avecinan.



Es cierto que este mes de Agosto no se ha prodigado en novedades, pero iros preparando para la avalancha que se avecina hasta las próximas navidades y que comenzará con inusitada fuerza el próximo mes de septiembre. Juegos tan sorprendentes como «Nights» para Saturn o «Crash Bandicoot» para PlayStation lucharán por hacerse con el emblema de sus consolas, innovando el ámbito de las plataformas. Y toda una cohorte de títulos les acompañarán en su camino haciendo del cine («Die Hard Trilogie»), la velocidad («F-1») o la lucha («Tekken 2» y«Virtua Fighters Kid», aunque estos saldrán en Octubre) el complemento ideal para el regreso de las vacaciones. Una avalancha que nos hará muy, muy difícil elegir entre uno u otro juego, Y es que está claro que cada vez los hacen mejores...

NI FU NI FA

Que no haya una manera de saber oficialmente cuántas consolas de nueva generación se han vendido en España.

En este mundillo parece que a casi nadie le gusta hablar claro. Conocer la verdadera dimensión del mercado de las 32 bits en España resulta más una cuestión de fe que de ciencia pues, desgraciadamente, no existe ningún mecanismo fiable que ofrezca cifras exactas de las ventas de PlayStation y Saturn. Aquí cada uno dice un poco lo que conviene y, por ejemplo, Sony afirma que debe haber actualmente unas 30.000 PlayStations en la calle, mientras que Sega "asegura" que Saturn alcanza la sorprendente cifra de 35.000 unidades. Nosotros ni nos creemos estas cifras ni nos las dejamos de creer, pero sin duda nos gustaría poder ofreceros datos contrastados y no meras especulaciones. En fin, quizás algún día podamos llegar a conocer la realidad.

NO MOLA

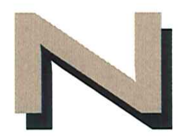
¡Que no podamos publicar todos los mangas que nos habéis enviado!



Alucinante, increíble, una auténtica pasada. En Hobby Consolas nos hemos quedado verdaderamente impactados ante la cantidad de mangas que nos han llegado (cientos y cientos), los cuales, además, han resultado todos de una calidad sorprendente.

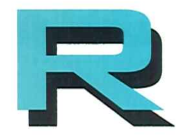
Para agradeceros vuestros esfuerzos hemos decidido publicar todos los meses un suplemento en el que os ofreceremos algunos de los trabajos ganadores, pero, lamentablemente, nos va a resultar absolutamente imposible publicarlos todos, como sería nuestro deseo. En fin, una auténtica pena, pues es cierto que la selección que nos hemos visto obligados a realizar -dura, durísima-, dejará fuera a muchos mangas que, sin duda, merecerían ser publicados. Lo sentimos enormemente.











• La Poket Boy, eso sí es una portátil.
Y además valdrán los mismos juegos que en la Game Boy normal, con lo que tendrás cientos de cartuchos donde elegir.

• «Virtua Fighter» para casi todas las consolas Sega.
¿Quién se lo iba a esperar en Game Gear?

• Que siga la saga Donkey Kong.
Una buena noticia para Super Nintendo.

• Que cuando salga Nintendo 64 va a costar el doble que Saturn y PlayStation. Eso les pasa por tardones y me alegro.
Hombre, no es cuestión de ser tan cruel, que la máquina mola mucho.

• Que Saturn y PlayStation puedan estar al alcance de "casi" todos los bolsillos.
Su precio actual es menor que lo que costaron al principio las 16 bits.

• Game 40: no se cortan un pelo.
Sí señor. Un buen programa de radio.

• La inminente llegada de Nintendo 64.
Circulan algunos rumores que... bueno, ya veremos.

• Que con Saturn te puedas conectar a Internet. ¡A ver si sale en España!
Estas cosas tan "modennas" ya se sabe que tardan en llegar aquí.

• Las chicas consoleras.
Ya tenéis una nueva excusa para ligar: ¿Videojuegas o trabajas?

• Que las nuevas consolas tengan cada vez más variedad de juegos.
¡Esto se está poniendo realmente interesante!

• Tener dos meses y medio sólo para jugar y jugar.
Eso siempre que no hayas suspendido ninguna...

• Que vaya a llegar la Saturn blanca, aunque sea negra.
No somos racistas.

• Que Nintendo vuelva a sacar sus clásicos más baratos.
Ya que no bajan los precios de las novedades, por lo menos...

• La película de Dragon Ball con actores reales que ronda algunos videoclubs.
No sabe, no contesta.

• Los videojuegos de este verano, pocos y lamentables.
Alguno hay bueno, pero en general tienes razón.

• La política que Sega está llevando con su Mega Drive.
Pues si la comparas con la del Mega CD y la MD32X.

• Que intentéis mantener a las 16 bits vivas a base de inyectarles reconstituyentes. ¡Dejadlas morir en paz!
Hay que tratar de mantener la vida hasta el último minuto.

• Los rumores sobre una PlayStation 2, cuando todavía casi no he jugado a la primera.
Sony ha desmentido estos rumores. Tú juega a la primera y olvídate de la segunda.

• Comprarse la Saturn hace un año, cuando costaba más del doble.
Los que lo hayan hecho por lo menos tienen el consuelo de que llevan bastante tiempo jugando con juegos como «Sega Rally», «Virtua Cop», «Virtua Fighter 2»...

• La publicidad de Sega, casi no te enteras de nada.
Todo cerdo honrará a su padre y a su madre... ¿o no era así?

• Que en los últimos meses no hayáis sacado nada para Game Gear, además, deberíais sacar «ToyStory» para Game Gear.
Siento desilusionarte, pero nosotros, de momento, no programamos juegos, nos limitamos a comentarlos.

• La escasez de juegos de plataformas para las consolas de nueva generación.
A ver si opinas lo mismo después de leer este número...

• Que no haya en España ferias de videojuegos.
Bueno, pero tenemos la Feria de Abril, la Feria de San Isidro...

• Que no saquéis más preguntas para "El Gran Juego de Hobby Consolas", ya me las sé todas.
Listillo, que eres un listillo...

• Qué como estás ahorrando para una 32 bits no tienes dinero para cartuchos de 16 bits.
Prueba a vender pañuelos de papel en los semáforos. A lo mejor te sacas un dinerillo extra.

• Que justo cuando llega la época en que más podemos jugar resulta que sacan menos juegos.
Según dicen, en Agosto la gente no compra nada.

• Que Nintendo 64 no salga simultáneamente en todo el mundo.
Para los japoneses Japón es todo el mundo. Imagínate lo que les preocupa que un chaval de Murcia, por ejemplo, tenga o no su maravillosa Nintendo 64.

• Que no se hagan más juegos de Mario para Super Nintendo.
Mucho nos tememos que Mario ya va por otros derroteros. Tridimensionales, además.

• La cantidad de cosas y juegos que nos perdemos por vivir en España.
Sí, pero qué me dices de la paella, la siesta, las playas de Levante y Jesulín de Ubrique cantando "Toda, toda, toda..."

• Que no hagáis más guías de juegos todos los meses.
Las haremos, amigo, las haremos.

• Que no sean compatibles entre sí los CDs de todas las consolas.
¡Qué jodío!

SUBEN

• Konami, que ha establecido en España una filial propia.

• Nintendo 64, que ya es una realidad palpable. Aunque sea sólo por manos niponas.

• Mario que se ha convertido en protagonista del primer plataformas absoluta y totalmente tridimensional.

•La capacidad de copiarnos secciones, -diseño incluído-, de la que hace gala cierta "revista" del sector.

•PlayStation, que tras un leve parón se prepara para recibir joyas del calibre de «Crash Bandicoot» o «F-1».

BAJAN

• Sony Entertainment, al no dar su aprobación a la distribución en España de Dragon Ball para PlayStation por tener los textos (escasos) en francés. ¿En inglés sí valdría?

• Mega CD y Mega Drive 32X para las que Sega of América ha anunciado oficialmente que dejará de programar.

•Neo Geo ¿Se acuerda álguien de ella, incluído Syscomp, su distribuidora en España?

COLABORADORES:
Francisco Javier Pinto Sánchez (Alicante), Sergi Antón Rosco (Guadalajara), Manolo Urquizar (Granada), Alejandro Juárez Escario (Madrid), Râúl Palancar (Madrid), Juan José Martínez (Madrid), Juan SinMiedo (Madrid), Beatriz de Dios (Madrid), José Manuel Pérez Santos (Badajoz), Antonio García Mota (Valencia), José Luis López-Román (Huelva), Jordi Santos García (Barcelona), Alberto Pérez Puertas (Tarragona).



El terror regresa en septiembre.

«Alien Trilogy» llega por fin a Saturn

Será en septiembre cuando los propietarios de Saturn podrán disfrutar de «Alien Trilogy» en su consola. Este juegazo de Acclaim será idéntico a la versión PlayStation y recrea las tres películas de la serie Alien sirviéndose del peculiar y remedado estilo de «Doom».

Ambientes sobrecogedores y tétricos, complicados mapeados, aliens de todos los tamaños, armas, pasajes ocultos y una banda sonora espeluznante serán sus principales valores. Pero, ¿te atreverás con él?

Funsoft apuesta por los todoterreno.

Nuevos juegos de carreras para PSX.





Funsoft está dando los últimos retoques a «Burning Road», un juego de carreras para PlayStation que posee una estética muy en la línea de lo visto en «Daytona USA», pero protagonizado por impresionantes 4x4.

Al igual que ocurría en el famoso juego de Sega en éste se podrá cambiar la vista desde la que controlar al el vehículo, pero en esta ocasión las posibilidades se ampliarán con nuevas perspectivas que incluirán dos vistas interiores y varias exteriores.

Participar en esta competición tendrá sus riesgos ya que el bólido irá abollándose y rompiéndose a medida que reciba golpes. El reto por supuesto será llegar enteros al final de la carrera y a poder ser con todos los contrincantes a la espalda. Su salida está prevista para el mes de septiembre y estará patrocinada por Arcadia.

Bit Managers ataca de nuevo.

«Spirou» estará en Game Boy.

Después del éxito cosechado con la versión portátil de «Tintín en el Tíbet», los chicos de Bit Managers quieren repetir suerte con la versión para Game Boy y Game Gear de «Spirou». Como es habitual en este grupo de programación catalán que trabaja para Infogrames, sus mayores esfuerzos han ido encaminados a mejorar la jugabilidad de las versiones 16 bits manteniendo a la vez su mejor virtud: la animación del protagonista.

Los trece niveles del juego se han comprimido en dos megas rebosantes de información que llevarán a las portátiles un juego largo, difícil y enormemente jugable. Todavía no hay fecha oficial de salida, pero es posible que esté listo para la vuelta de las vacaciones.



Contraataque portátil de pitufos.

¿Pitufamos en tu Game Boy?

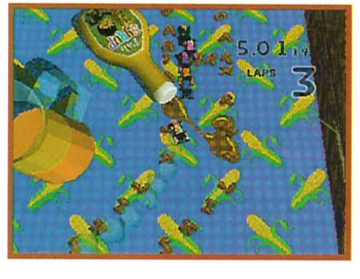




Aún falta bastante, pero parece seguro que en Octubre los usuarios de Game Boy vivirán el regreso de los pitufos en un cartucho de dos megas titulado «Pitufos 2». Nintendo se encargará de distribuir en nuestro país este plataformas de Infogrames que sigue con bastante fidelidad las aventuras de Pitufo y Pitufina en Super Nintendo. Ya sabéis, controlando a cualquiera de los dos pitufos, deberemos recorrer el mundo buscando los cristales mágicos de Papá Pitufo.

Llegarán a PlayStation en Otoño.

«Micro Machines» en 3D





Tras años y años de deleitar a millones de jugadores en todos los formatos, los coches más diminutos del mundo se presentarán en Otoño en PlayStation con el juego «Micro Machines V3».

Codemasters ha estado dos años trabajando en este proyecto que aunque mantendrá la jugabilidad de las anteriores versiones, -considerada por mucho como imposible de superar-, ofrecerá un espectacular diseño en 3D con cientos de objetos pre-renderizados y repletos de texturas, que completarán un apartado gráfico sensacional.

Por otro lado, no faltarán otros aspectos de sus antecesores como el completo repertorio de opciones y modos de juego, o la posibilidad de participar varios jugadores a la vez. Sin duda, todo un notición par los amantes de la jugabilidad en estado puro.



Con un nivel de calidad impresionante.

EL CONCURSO "MANGAS & VIDEOGAMES", TODO UN ÉXITO



No tenemos palabras para agradeceros el enorme entusiasmo con el que habéis acogido este "1 er Concurso Nacional de Mangas & Videogames".

Hemos recibido más de 500 trabajos y la calidad de todos ellos ha sido tal que no hemos podido resistir la tentación de publicar algunos: a partir de este mes os ofrecemos en cada número un suplemento en el que irán apareciendo los mangas más interesantes.

Tan sólo queremos hacer una observación para los puristas. Quizás algunos trabajos seleccionados no se encuadrarían exactamente bajo el término "manga", pero debido a la enorme calidad de los mismos, nos hemos visto en la obligación de darlos como válidos.

Muchísimas gracias a todos por vuestro interés y enhorabuena a los ganadores.

«Agent Amstrong», al servicio de la diversión.

ACCIÓN Y HUMOR EN PSX.





El grupo de programación King of Jungle está preparando una bomba en forma de arcade de acción que explotará en PlayStation a principios del próximo año. Estamos hablando de «Agent Amstrong» un juego que acomete la dura misión de traer hasta los espacios tridimensionales y las formas renderizadas este tradicional género.

Aún es pronto para contaros más detalles sobre este juego, pero está claro que el arriesgado Amstrong, un soldado que manejará numerosas armas y hará gala de una agilidad felina, dará mucho de qué hablar.

«Top Gun» de PlayStation estará traducido.

LOS "ÍDOLOS DEL AIRE" HABLAN CASTELLANO.

Como ya os comentamos el mes pasado, «Top Gun» es un entretenido simulador de vuelo para PlayStation que Sony distribuye en nuestro país. Lo que no os contamos, (porque aún no estaba confirmado), es que el juego va a contar con los textos de pantalla traducidos al castellano y las voces, aunque no estarán dobladas, aparecerán con subtítulos también en español, lo que permitirá seguir con comodidad el complejo argumento del juego.

LA QUINTA COLUMNA

Con la dignidad de Ryu no se juega.

Hace muy pocos días tuve la desgracia de comprobar cómo uno de los grandes mitos de la historia de los videojuegos está pasando por sus horas más bajas por culpa de la incomprensible tozudez de Capcom. Por si no lo sabéis, «Street Fighter Zero 2» ha llegado a los salones españoles... pero por la puerta de atrás.

Hace tan sólo unos años cualquier nueva versión de esta mítica serie suponía todo un acontecimiento. Estábamos ante el mejor simulador de lucha, el rey indiscutible de su género, un juego diferente que poseía una personalidad que quizás jamás llegue a ser igualada por ningún otro título y que seguramente fue uno de los mayores culpables del espectacular "boom" que sufrió este mundillo a principios de esta década. «Street Fighter» era, sin duda, una referencia obligada para todos los aficionados a los video juegos, y un objeto de culto para los amantes de los arcades de lucha (entre los cuales me incluyo).

Capcom debió multiplicar por mil sus beneficios gracias a este juego, y por eso ha intentado sacarle el mayor partido durante los últimos tiempos... hasta que se les ha visto el plumero. Y es que esta compañía japonesa ha lanzando versiones de este título que no poseen ya apenas alicientes, mientras que sus competidores avanzaban a pasos agigantados presentando juegos realmente innovadores y atractivos. El resultado no puede ser más desolador: «SF Zero 2» es ignorado por la mayoría de los jugadores en los salones, pasando a ser poco más que un mueble decorativo. Sólo algunos nostálgicos se mantienen fieles a este título y a todos los que consideramos a «Street Fighter» como una auténtica leyenda, se nos cae el alma a los pies al verlo.

Capcom llegó al límite con el lanzamiento de «Super Street Fighter 2 Turbo», la última gran secuela de la serie, pero rozó el ridículo con el indefinible «Street Fighter the Movie». Quizá entonces debió cortar por lo sano y darle a sus luchadores su merecido descanso en el olimpo de los videojuegos. Tal vez debió limitarse a realizar alguna que otra versión doméstica, algún que otro re-estreno, pero nada más. Hubiera sido un final apoteósico para un juego que ha tenido una trayectoria inigualable.

Pero estas últimas vueltas de tuerca están deteriorando un prestigio ganado durante años. La indiferencia de los jugadores es un castigo que jamás se ha merecido este juego. Los señores de Capcom puede hacer lo que quieran con sus arcades, pero maltratar la dignidad de Ryu y compañía me parece algo lamentable. Capcom, sin darse cuenta, está convirtiendo al mayor mito de la lucha de todos los tiempos en una sombra de sí mismo que roza lo patético. Una auténtica pena.

Manuel del Campo

Off The Record

"Le propusimos a Infogrames realizar un juego sobre Mortadelo y nos preguntaron «¿Y en qué idioma habla ese tipo?». Por supuesto, no lo haremos."
Bit Manager, programadores españoles responsables, entre otros títulos, de «Los Pitufos» y «Tintín» de Game Boy.

"Cuando diseñaba la máquina soñé con ver a los mejores arcades deleitando a los jugadores en sus propios hogares. Mi sueño se ha hecho realidad".
Ken Kutaragi, diseñador de PlayStation en entrevista concedida a Hobby Consolas.

"Es absurdo que Sony no nos deje traer «Dragon Ball» para PlayStation porque esté en francés. Los importadores paralelos no saben de idiomas".
Yukata Suzuki, Director de Konami España.

"No me sorprenden los constantes retrasos en el lanzamiento de N64. Yo los llamaría mentiras. Sony no cambiará sus planes por la salida de esta consola."
Phil Harrison, Director Europeo de Sony en CTW, tras la salida de N64 en Japón.

"Ciertamente la vida sería más fácil sin ella (refiriendose a N64), pero apenas nos preocupa. Tanto Sega como Sony tienen millones de consolas vendidas en todo el mundo, y Nintendo todavía tiene que llegar a esas cifras. Sinceramente, pienso que N64 constituirá todo un fracaso en Europa."
Andy Mee, Director Europeo de Sega en CTW, tras la salida de N64.

«Panzer General» llega a PlayStation.

JUGANDO A LA GUERRA COMO LOS GENERALES.

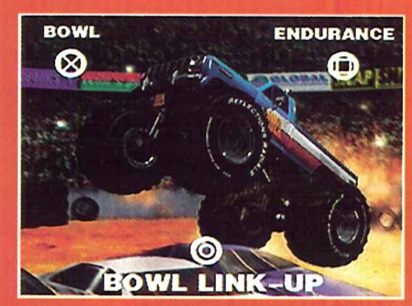




Los usuarios de Saturn ya han tenido ocasión de disfrutar de este absorbente juego de estrategia de Mindscape que recrea, con absoluta fidelidad, las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. «Panzer General» está basado en los juegos de guerra de tablero, invitando al jugador a desplazar sobre enormes mapas todo tipo de tropas y armamento pesado. Cambiar la historia o repetir los éxitos de los generales más famosos de la Gran Guerra será el objetivo de los osados estrategas que quieran sumergirse en este original simulador que muy pronto estará disponible también en PlayStation.

«Monster Truck Rally» pronto en PlayStation.

PASIÓN POR LA DESTRUCCIÓN.







Aproximadamente para las próximas navidades, Sony y Psygnosis volverán a hacer de las suyas proponiendo a los usuarios de PlayStation la posibilidad de enfrascarse en un espectacular juego basado en pisar, machacar y destruir a tus adversarios pilotando los espectaculares y gigantescos monster trucks. Ahora, que no todo será saltar sobre hileras de coches o machacar al rival, pues este juego ofrecerá también la opción de lanzarnos a un rally en el que tendremos libertad absoluta de movimientos sobre un mapeado tridimensional.

Atentos, porque el jueguecillo promete.



Llegará a MD en septiembre de la mano de Konami.

«ISS DELUXE» YA NO SUFRIRÁ MÁS RETRASOS

La apasionada historia de amor vivida entre el deseado «International Superstar Soccer Deluxe» y Mega Drive va a tener, después de múltiples separaciones y no menos mal entendidos, un final feliz.

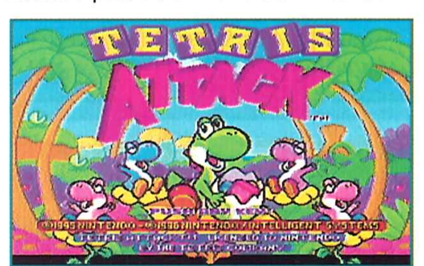
Gracias a una Konami recientemente establecida en España será factible disfrutar en la 16 bits de Sega de uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia.

Las perdices de la felicidad podrán ser degustadas

La nueva locura de Nintendo.

El nuevo puzzle de moda se llamará «Tetris Attack».

Hace unos meses os hablamos en la sección "Big in Japan" de un cartucho para Super Nintendo que estaba rompiendo en el país del Sol Naciente y que respondía al nombre de «Panel de Pong». Pues bien, ese mismo juego pero con el título de «Tetris Attack» desembarcará en nuestro país de la mano de Nintendo allá para el mes de octubre.

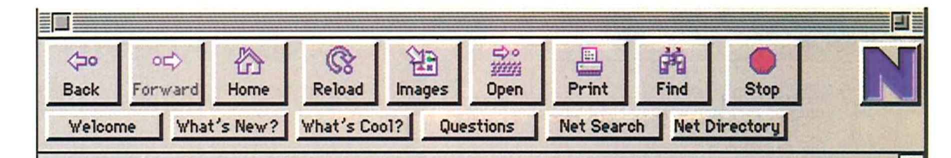






Como recordaréis os dijimos que el juego tiene un desarrollo similar a «Tetris» o a «Dr. Mario», si bien aquí deberemos hacer trios con figuras iguales que van cayendo desde la parte superior de la pantalla.

Seguiremos informando.



Internet online

Sega lanzará programas educativos.

Segasoft y la compañía de programación de software educativo, Media Station, están creando una nueva división llamada Trampoline, que se dedicará a ofrecer títulos para niños menores de 12 años. Los dos primeros juegos serán «Young Puzzle Books» y «Fractured Fairy Tales: The Frog Prince», ambos con fines didácticos.

Los juegos de 16 bit todavía son muy rentables.

Según los datos proporcionados por la compañía Video Software Dealers Assotiation (VDSA), los juegos para las consolas de 16 bit siguen siendo hoy en día muy rentables para las distribuidoras. En estos datos, totalmente contrastados, aparece «Super Mario RPG» para Super NES como el juego que más dinero recaudó durante el fin de semana del 23 de Junio. Detrás de él aparecen otros títulos como «DKC 2» y «Ken Griffey Jr.» para Super NES y «Mortal Kombat 3» para Super NES y Mega Drive.

Sega Channel se presenta en Europa.

El pasado 18 de Junio fue presentada oficialmente la versión europea del Sega Channel. Originalmente creado por Sega América, Tele Communications INC y Time Warner Inc, está versión europea será distribuida por Flextech PLC, una compañía británica de TV por cable. El precio de este servicio, que proporcionará a los usuarios a través de su televisor todo tipo de información, juegos y trucos sobre las consolas y los juegos de Sega, será similar al que se ha impuesto en USA, es decir, unos 15 $ (2.000 pts) al mes.

Nintendo vía satélite.

El pasado 26 de Junio, Nintendo Co Ltd, Microsoft Corp., y Nomura Research Institute anunciaron un acuerdo que proporcionará información "online" via satélite a los japoneses. El satélite reducirá enormemente los costes de este servicio, al no requerir ninguna línea telefónica para acceder a Internet. En el proyecto se invertirán alrededor de 9 millones de dólares y podría estar disponible a mediados del 97. Este servicio se contrataría a través de suscripciones y sería necesario adquirir un modem especial. Ya hay varias compañías interesadas en el proyecto, aunque hay todavía muchos detalles por determinar.

Llegará a nuestro país a finales de año.

«Micro Machines Military», una divertida batalla para Mega Drive.



Vuelven los Micro Machines, y lo hacen armados hasta los dientes. La última versión de la serie, que llegará a Mega Drive a finales del 96, presentará a unas miniaturas con marcado carácter bélico. Es la nueva locura de Codemasters, en la que lo coches habituales serán sustituidos por tanques, helicópteros y camiones blindados, todos ellos armados y dispuestos a arrasar a sus rivales.

Este nuevo Micro Machines ofrecerá dos estilos de juego, el habitual en la serie, es decir, carreras a través de complicados circuitos aunque esta vez con la posibilidad de disparar contra los rivales, y las nuevas batallas, una divertida competición que simulará las maniobras militares.

Además de los nuevos vehículos, el juego contará con todo un repertorio de nuevos circuitos adecuados al estilo bélico de esta nueva versión. Todos ellos serán al aire libre y nos llevarán hasta granjas, parques o playas nocturnas en las que la única iluminación será el fuego de la batalla. Tampoco faltarán otros alicientes de las anteriores versiones, como la posibilidad de participar hasta ocho jugadores simultáneamente.







Saturn se prepara para el desembarco de otoño: *Sega está programando para este otoño una enorme colección de títulos interesantes para su 32 bits. Saturn recibirá, entre otros, juegos como «Virtua Fighters Kid» (octubre), «Fighting Vipers» (Noviembre), «Daytona Championship» (Noviembre), «Virtua Cop 2» o «Manx TT» (Diciembre).*

Konami sin intermediarios:

Después de casi dos años distribuyéndose en nuestro país a través de Gisbor, Konami ha decidido instalar definitivamente oficina propia en España. Esta maniobra, que se produjo el día 1 de julio, va a permitir que lleguen a nuestro país muchos más títulos de la prestigiosa compañía nipona y a un mejor precio.

Tintín sigue adelante: *Infogrames ya está preparando la segunda parte jugable de las aventuras de Tintín en un cartucho para 16 bits y portátiles que cubrirá los cómics "Tintín y las Siete Bolas de Cristal" y "Tintín en el Templo del Oro". Bit Managers se está encargando de la programación de la versión para Game Boy.*

«Dragon Ball: Ultimate Battle», vetado por Sony: *Sony parece ser la última responsable de que la primera aparición en PlayStation de Dragon Ball no acabe de llegar oficialmente a nuestro país. Según parece, Sony -que debe aprobar todos los lanzamientos que se produzcan para su consola-, no da su visto bueno para que el juego sea vendido en nuestro país con los textos en francés, tal y como aparecen en el compacto original, y Bandai (encargada de su producción) no tiene ninguna intención de traducirlo al castellano.*
Konami está intentado llegar a un acuerdo con la multinacional madre de PlayStation para que le permita efectuar este lanzamiento, pero parece que no hay muchas posibilidades.

Bit Managers se atreve con PlayStation: *El grupo de programación español Bit Managers, responsables de títulos para Game Boy como «Los Pitufos», «Tintín en el Tíbet» y «Obelix», está en vías de dar el salto de Game Boy a PlayStation. En Bit Managers ya tienen el kit desarrollo y las autorizaciones pertinentes para empezar a programar para PlayStation, aunque, según sus propias palabras: "Por ahora sólo vamos a trastear un poco, ver cómo funciona y aprender".*

Más madera para Nintendo 64:

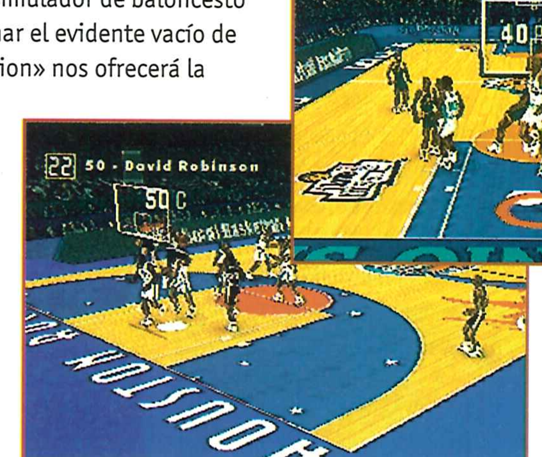
Konami está trabajando en cinco títulos para la 64 bits de Nintendo. Todavía no hay datos sobre cuáles serán estos juegos, pero ya os podemos adelantar que uno de ellos será una versión de su exitoso «International Superstar Soccer».

«NBA Action» muy pronto en Saturn.

32 BITS PARA BASKET PROFESIONAL.

Entre los meses de agosto y septiembre Sega pondrá a la venta para Saturn su clásico simulador de baloncesto «NBA Action». Además de rellenar el evidente vacío de Saturn en este género «NBA Action» nos ofrecerá la posibilidad de participar en la mejor liga del mundo controlando equipos y jugadores reales. La gran cantidad de opciones del juego sólo será superada por el impresionante aspecto de los canchas, los cambios de cámara y las distintas vistas.

El mes que viene os ofreceremos mas información.



Saturn se refuerza en la simulación del deporte de la canasta con este sensacional «NBA Action».

Nota aclaratoria de Sony.

¿CÓMO HACERSE USUARIO REGISTRADO DE PSX?

Para hacerse usuario registrado de PlayStation y recibir en casa el disco de "demos" y otras informaciones y ventajas, es necesario que enviéis la tarjeta que a tal efecto encontraréis dentro de la caja. Esta tarjeta lleva impresa la dirección del destinatario, nada menos que en Gran Bretaña, pero no os preocupéis, posee los datos necesarios y no necesita sellos ni ningún tipo de franqueo.

Sony abre nuevo concesionario en Playstation.

LOS BÓLIDOS MÁS RÁPIDOS EN «PENNY RACERS».

Conducir coches de verdad va a ser mucho más fácil dentro de muy pocos meses.

Gracias a Sony y a «Penny Racers», su próximo simulador para Playstation, ponerse al volante de un BMW, un Porsche o un Toyota va a ser tan sencillo que hasta los más pequeños de casa se podrán apuntar. Habrá que esperar, eso sí, hasta el otoño (octubre o noviembre) pero por lo que hemos podido ver la espera merecerá la pena.

La cosa irá, lógicamente, de disputar carreras montados en uno de estos bólidos pero a base de subirnos al podium iremos ganado dinerito que nos podremos gastar en pintar el coche, mejorar su mecánica o en sustituir la carrocería por cualquiera de las 30 existentes. No cabe duda de que los aficionados al deporte del motor lo pasarán en grande controlando la máquina de sus sueños sin necesidad de aprobar el carné de conducir. Los demás seguro que se aficionan.



PlayStation seguirá apostando por la velocidad. Esta vez lo hará a través de «Penny Racers», juego que nos traerá la propia Sony.

Sony se apunta a las secuelas
«MOTOR TOON GRAND PRIX 2»: REGRESAN LOS AUTOS LOCOS

PlayStation lleva ya el suficiente tiempo entre nosotros como para empezar a tener segundas partes de algunos de sus juegos más conocidos. El próximo título en unirse a esta costumbre de las continuaciones será «Motor Toon» de la propia Sony.

El juego retomará las simpáticas carreras propuestas por su predecesor pero en él se aumentará el número de participantes, lo que nos permitirá disfrutar con nuevos vehículos, nuevos circuitos y nuevas pruebas.

Los dos discos de que constará este juego os dan una buena idea de la cantidad de diversión que os espera. ¡Ah, por cierto! se nos olvidaba deciros que la fecha de salida rondará los meses de octubre o noviembre y que nos llegará (cómo no) gracias a Sony España.





Mega Drive reestrena sus grandes éxitos.
EL REGRESO DE LOS CLÁSICOS

En los próximos meses Mega Drive se beneficiará con la puesta a la venta de dos cartuchos recopilatorios que contendrán algunos de los grandes éxitos de la 16 bits de Sega. El primero de ellos será «The Disney Collection» y en él podremos encontrar dos títulos tan afamados como «Quack Shoot» y «Castle of Illusion», protagonizados por Donald y Mickey respectivamente.

El segundo, «Classic Collection» contendrá cuatro históricos como «Alex Kidd», «Altered Beast», «Gunstar Heroes» y «Flicky». Estos cartuchos no sobrepasarán las 10.000 pts y saldrán a la venta después del verano.



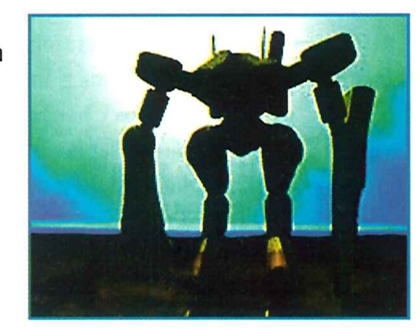
«Carnage Heart» anuncia su éxito.
ESTRATEGIA DE LUJO PARA PSX

Si os gusta la estrategia de la buena no hace falta que recurráis a un ordenador. PlayStation sigue acumulando grandes juegos de este tipo a medida que pasa el tiempo y «Carnage Heart» será un buen ejemplo de ello.

Creado por Artdink y con una salida prevista para finales de octubre, este compacto nos pondrá al mando de una estación avanzada situada en una luna de Júpiter en la que tendremos que enfrentarnos a cualquier otra base que descubramos con la consigna clara de barrerlos del mapa.

Nuestras fuerzas de ataque estarán compuestas por androides que nosotros mismos construiremos en nuestras instalaciones y que tendremos que mantener actualizados si no queremos que la partida se acabe prematuramente.

Si queréis conocer más detalles, permaneced atentos a próximos números.



Escalará en Tíbet en octubre.
TINTÍN TAMBIÉN EN GAME GEAR.



Tras el éxito en 16 bits y Game Boy, Tintín volverá a ser protagonista llevando su helada aventura en el Tíbet hasta Game Gear. El juego conservará intacto el espíritu entre aventura y plataformas de las anteriores versiones. «Tintín en el Tíbet» se pondrá a la venta en octubre coincidiendo con el lanzamiento de «Spirou», también de Infogrames.

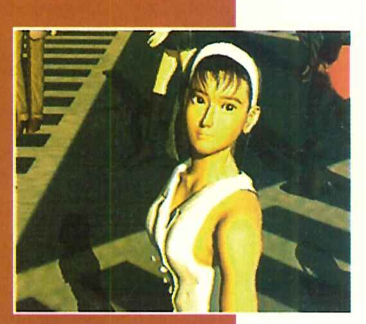
Sony ya ha confirmado su lanzamiento.
«TEKKEN 2» LLEGARÁ A PLAYSTATION EN OCTUBRE

Los amantes de la lucha pueden ir frotándose las manos. «Tekken 2» estará disponible en nuestro país a partir del próximo mes de Octubre.

Tras un ligero baile de fechas, Sony ha decidido finalmente lanzar el juego antes de las Navidades, fecha ideal para uno de los lanzamientos más potentes del 96.

«Tekken 2» presentará un buen puñado de mejoras con respecto a la primera parte, entre las que destacan la inclusión de nuevos luchadores, más modos de juego y gran cantidad de imágenes generadas por ordenador.

Permaneced atentos a este impresionante lanzamiento de Namco.







Entrevista con Katsu Sato, productor del futuro bombazo para MegaDrive

"Con «Sonic 3D» hemos hecho algo absolutamente nuevo"

La Gran sorpresa para MegaDrive para las próximas Navidades será «Sonic 3D», la última y más novedosa entrega de las aventuras del popular personaje de Sega. La programación de este juego está corriendo a cargo del equipo norteamericano Traveller Tales, aunque la idea y el diseño de personajes y escenarios vino directamente de Japón. El trabajo de coordinación entre americanos y japoneses está siendo responsabilidad de Katsu Sato, productor del juego y personaje fundamental en el resultado final de «Sonic 3D». Hobby Consolas habló con él y nos contó algunos detalles a cerca del que será el más espectacular juego del año para MegaDrive.

¿Cuántos juegos han hecho Traveller Tales para Mega Drive?

Han hecho varios, pero los más conocidos son «Mickey Mania» y por supuesto «Toy Story».

¿Desde cuándo estáis trabajando en este proyecto?

Empezamos a trabajar en Enero pero aún quedan algunos detalles por ultimar en el juego.

¿Por qué decidisteis hacer un Sonic en 3 dimensiones?

Queríamos usar imágenes renderizadas para los escenarios y personajes y pensamos que podría resultar mejor en 3D. También, era hora de sacar algo nuevo.

¿Piensas que la anterior fórmula en 2D ha sido ya totalmente explorada?

No, pero simplemente pensamos que este juego quedaría mejor en 3D.

¿ Te ha parecido interesante programar un juego de Sonic con un estilo completamente diferente?,

Sí, ha sido un buen cambio. Hemos intentado mantener algunas características de otros Sonic que la gente reconociera a primera vista . Pienso que algunos aspectos como los "loops" del primer nivel han quedado mucho mejor en 3D que en 2D.

¿Cuáles han sido las influencias en Sonic 3D? ¿Tal vez «Sonic Labyrinth» de Game Gear?.

Se trata principalmente de un nuevo concepto. Hemos tomado algunos elementos de otros juegos, como los personajes renderizados, o la recolección de flikies (del viejo juego de Mega Drive «Flicky»), y sí, algunas ideas de «Sonic Labyrinth». Sin embargo, el objetivo principal del equipo era crear algo absolutamente nuevo. Y pienso que lo hemos hecho.

"Considero que es un gran logro conseguir realizar un jugo como éste en 16 bits"

¿De qué forma ha participado Sega en este proyecto?

Sega of Japan vino con el diseño del juego y de las fases. También creó el diseño del personaje protagonista. Traveller Tales programó el juego y creó los escenarios 3D. Mr. Yuji Naka (creador de Sonic) también estuvo implicado. Él aprobó la idea y a menudo supervisaba el juego para dar su visto bueno.

¿Qué características técnicas destacarías del juego?



fase 1

Convertirse en una veloz esfera seguirá siendo una habilidad de Sonic, aunque a veces necesitará la ayuda de rodillos para impulsarse mejor.

El eterno enemigo de Sonic, el Dr Robotnik ,tampoco ha querido dejar escapar la posibilidad de participar en este plataformas tridimensional que devuelve el protagonista a la 16 bits de Sega.

Tantas novedades que nadie le reconocería...

Así será «SONIC 3D»

No es sólo el uso de las 3D lo que hará de este Sonic un juego diferente a todos sus antecesores. Hay muchas más cosas que llamarán la atención. Por ejemplo, y como aspecto más importante, están los "flickies", pequeños pajarillos que el héroe espinoso tendrá que rescatar y llevar a casa sanos y salvos para finalizar la fase.

Estas pantallas sólo muestran dos fases del juego: la primera y la tercera. Hay otros dos niveles casi terminados de los siete totales, pero Sega no nos ha permitido su publicación ya que estas fases llevarán a Sonic a mundos famosos del cómic y aún se están realizando aún las pertinentes negociaciones.

El marcador señalará los flickies que han sido rescatados y los que aún esperan la salvación ocultos en las tripas de los enemigos de Sonic.

fase 3

Sobre todo, la extensión de todos los niveles y la velocidad con la que se mueve Sonic en un entorno 3D.

¿Con qué otros aspectos estás particularmente feliz?

Hemos diseñado un juego al que se le puede sacar mucho partido, incluso una vez terminado siempre habrá muchas cosas que encontrar. Hay muchos secretos en Sonic 3D.

¿Qué novedades se podrán encontrar en el juego?

Bien, hay muchos aspectos nuevos (como los cañones, por ejemplo), y también muchos reconocibles de otros juegos de Sonic. Hay muchas fases de bonus y zonas secretas.

¿Estarán Knuckles y Tails en el juego? ¿se podrá jugar con ellos?

Ambos estarán, pero escondidos, y habrá que encontrarlos. No serán personajes elegibles.

¿Crees que «Sonic 3D» explota la capacidad de Mega Drive al máximo?

Sí, definitivamente. Es un gran logro conseguir realizar un juego como éste en 16 bit.

¿Qué competidores le ves al juego dentro de los 16 bit?

Ninguno, realmente. «Donkey Kong Country» utiliza renderizaciones, pero en 2D y «Mario RPG» es un 3D pero muy lento.

¿Será este el último juego de Sonic en Mega Drive?

Nunca se sabe. Si es un gran éxito podría haber una secuela, pero no hay nada decidido.

¿Cuál será el próximo proyecto de Traveller Tales? ¿Tal vez relacionado con Saturn?

Tendréis que esperar para verlo.



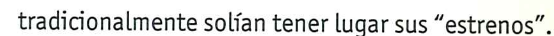
Una de las primeras unidades vino a parar directamente a nuestra redacción

NINTENDO 64 ya se juega en Japón

Ha habido que esperar mucho, muchísimo, pero por fin Nintendo ha puesto a la venta en Japón su nueva y flamante consola. Nosotros, al igual que lo han hecho cientos de miles de japoneses, hemos corrido a las tiendas niponas para vivir en directo tan magno acontecimiento, del cual os contamos a continuación todos los detalles.

Sin duda ha sido el acontecimiento más importante del año en el país nipón dentro del sector de los videojuegos. Sin embargo, y salvo en contadas excepciones, en el lanzamiento de **N64** no se ha producido el caos en las tiendas y las colas interminables que han acompañado a los anteriores lanzamientos de la **Gran N.** La razón es muy sencilla: **Nintendo** decidió finalmente realizar este lanzamiento en multitud de puntos de venta repartidos por todo **Japón**, en vez de limitarse al "barrio electrónico" de Tokyo, **Akihabara**, lugar donde tradicionalmente solían tener lugar sus "estrenos".


Las mayores colas se produjeron en la zona de Akihabara, el "barrio electrónico" de Tokyo. Como siempre, miles de ansiosos compradores esperaron toda la noche a que abrieran las tiendas.



La cadena de tiendas **Lawson´s** (con más de 5600 sucursales en todo Japón) fue la elegida para acercar la máquina a todos los ansiosos compradores el pasado día 23 de Junio. De este modo, salvo en el mencionado barrio de Tokyo donde sí que hubo largas colas y esperas interminables, en el resto de los puntos de venta no se produjeron excesivos agobios.

Es difícil determinar cuántas consolas se vendieron el primer día del lanzamiento, pero sí sabemos que **Nintendo** colocó **300.000 unidades** en las tiendas y que al final de la mañana estaban prácticamente agotadas. También parece confirmado que se alcanzaron las **500.000 unidades** antes de finalizar el mes de Junio y Nintendo tiene previsto vender **otro millón más** entre Julio y Agosto.

Como era de esperar, **«Mario 64»** se esta vendiendo en la misma proporción que la consola, es decir, cada vez que se llevan una N64 se llevan un Mario. Los otros dos juegos no han tenido tanto tirón. **«Pilotwings»** lleva una proporción de 5:10 (cinco unidades cada 10 consolas) y **«Shogi»**, el puzzle desarrollado por **Seta**, no pasa del 1:10.

¿Y los precios? Pues **Nintendo** ha cumplido con sus promesas: la máquina se esta vendiendo a **25.000 yens** (unas 27.000 pts) y los juegos a **9.800 yens** (algo más de 10.000 pts).

Ahora sólo nos que da esperar a que la historia se repita lo antes posible en **Europa**.

¡¡¡YA TENEMOS UNA!!!

Hemos visto miles de fotos, nos hemos empapado con todos sus datos técnicos... pero no se puede saber cómo es realmente un objeto hasta que no lo tienes entre tus manos. Nosotros tuvimos ese inmenso privilegio tan sólo tres días después de su salida en Japón, exactamente el 26 de Junio.

A la redacción nos llegó una caja de grandes dimensiones en la se podía leer claramente "Nintendo 64" junto con otras indescifrables palabras en japonés. Pero, ¡sorpresa!, cuando sacamos la máquina descubrimos que la consola es bastante más pequeña de lo que aparentaba en las fotos (mucho más que Saturn y algo más que PlayStation) y que además pesa muy poco.

En la caja, a parte de los cables para la alimentación y el euroconector, sólo viene incluido el mando, el cual es de un tamaño considerable en proporción al de la consola. Se trata de un pad repleto de posibilidades, entre las que destacan el joystick de la parte superior (imprescindible para jugar al «Mario 64» o al «Pilotwings») y el curioso gatillo situado en la parte inferior.

Después de este primer contacto no tardamos ni dos minutos en ponerla en funcionamiento y quedarnos absolutamente maravillados con lo que nos ofrecían las imágenes de «Mario 64» y «Pilotwings64».

Pero eso ya es otra historia...

La mayor parte de los compradores de N64 fueron estudiantes y niños acompañados de sus padres. En el lanzamiento de Saturn y PlayStation la media de edad era más alta.

Esta es una vista panorámica del barrio de Akihabara. Las tiendas se abrieron a las 10 A. M. y a las 12.30 habían terminado todo el jaleo. Todo fue muy ordenado, muy japonés.

N64 tiene un diseño tan atractivo como práctico. Botones, los justos, aunque ofrece detalles como la entrada de la parte sirve para la ampliación de memoria.



La fuente de alimentación presenta este aspecto tan voluminoso. Por algo será...



Estos son dos de los tres juegos que han acompañado el lanzamiento de N64 en Japón en sus cajas originales.

PILOTWINGS 64

En alas de la diversión.

Formato: Nintendo 64 **Compañía: Nintendo**

Los japoneses que pasaron la noche del 22 de junio sentados frente a su tienda de videojuegos habitual tuvieron un despertar muy agradable. La dominical mañana del día 23 les trajo por fin lo más esperado de **Nintendo**: su consola de **64 bits y los primeros juegos para ella.**

Sólo hubo tiempo de tener preparados **tres cartuchos** pero, como bien decían por aquellos lares *"esto no ha hecho más que empezar"* y el gran desembarco puede estar al caer. Mientras tanto tendremos que ir abriendo boca con Mario y este **«Pilotwings 64»** (dejaremos de lado el curioso puzzle **«Shogi»** por su reducido interés en estas tierras), que no son precisamente moco de pavo. Sobre **«Mario 64»** os hablamos en otra sección de este número, por lo que vamos a centrarnos en el otro gran protagonista de "la noche más larga".



Como bien recordaréis, el **«Pilotwings»** original para **Super Nintendo** nos invitaba a realizar maniobras acrobáticas subidos en varios artefactos voladores. Pues bien, el reto ahora volverá a ser el mismo aunque habrá algunos más que notables cambios en las máquinas volantes. **Ala Delta, Jet Pack** y **Girocóptero** serán los aparatos que podamos elegir desde el principio, pero dependiendo de nuestra habilidad aparecerán nuevas posibilidades como hacer, por ejemplo, **de hombre-bala, de hombre alado, de paracaidista o de saltamontes improvisado.** Cualquier medio es bueno cuando se trata de aterrizar en el centro de la diana, atravesar puntos de control o realizar recorridos en el menor tiempo posible.

Los escenarios elegidos para este juego están realizados con un nivel de detalle impresionante y, tanto los desplazamientos de las naves como los fondos, se desplazarán con una suavidad pasmosa. Es una lástima que este último aspecto no pueda quedar reflejado en las imágenes que os ofrecemos, pues sirve para dar una idea aproximada de lo que puede dar de sí esta potente consola. En fin, paciencia: dentro de unos meses podréis comprobarlo con vuestros propios ojos.

Jet Pack. *Una de las formas más curiosas de volar que nos ofrecerá este juego será la de pilotar un Jet Pack. Este extraño artefacto de complicado control pondrá a prueba los nervios del más osado de los navegantes.*



Junto con «Mario 64» este sorprendente «Pilotwings 64» ha sido el título elegido para acompañar el esperado lanzamiento de N64 en Japón.



Ala Delta. *Sin duda es la manera de volar más suave y en la que menos interviene la técnica. En esta caso, como en los otros dos, también podremos variar la perspectiva desde la que ver nuestras evoluciones en el aire.*



Girocóptero. *Se trata de un ultraligero que es capaz de transportar un lanzador de cohetes. Como habréis supuesto, habrá momentos en los que tendremos que demostrar con él nuestra puntería.*





Estos son los seis personajes entre los que podremos elegir pilotar cualquiera de los tres artefactos voladores. Éstos variarán de color dependiendo del piloto elegido.

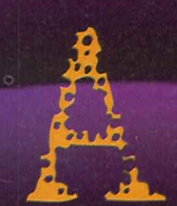
En algunos momentos del juego se podrá asumir el papel de curiosos personajes, como este hombre-pájaro.

Sonic y Mario se apuntan a Saturn y N64 mientras que Crash Bandicoot se destapa como el gran personaje para PlayStation.

La Nueva Generación busca Mascotas

Estrellas del videojuego, personajes con ángel o simplemente "enchufados". No importa. Lo cierto es que Sonic, Mario y Crash Bandicoot quieren reclamar el liderazgo de las consolas de nueva generación que, por unos meses, les han usurpado los simuladores de lucha y velocidad. Mimados por los programadores y adorados por el público, estos tres personajes están a punto de aparecer en tres juegos absolutamente increíbles que abanderarán sus respectivas consolas: «Sonic X-Treme», «Mario 64» y «Crash Bandicoot».





Aquí los que mandan no son ni los grandes simuladores de carreras ni los bestiales juegos de lucha. Al final, lo que realmente impacta en la mente de los jugones de todo el mundo son esos personajes con enorme personalidad y carisma que llegan a convertirse en auténticos símbolos de una consola. Son exclusivos de una marca, reflejan la filosofía de su soporte y concentran las mayores atenciones y esfuerzos por parte de sus creadores y equipos de programación.

Por una extraña combinación de factores, los tres personajes más emblemáticos de las consolas más importantes del momento van a aparecer casi, casi a la vez.

Nintendo, fiel a su política, a su imagen y al gremio de fontaneros, no sólo ha empezado la andadura de N64 con un Super Mario, sino que además lo ha convertido en el protagonista de un juego tan alucinante que al resto de títulos para esta consola les va a resultar verdaderamente difícil superarlo.

Por su parte, **Sega** ha preferido esperar para mostrar primero una máquina capaz de hacer magistrales conversiones de recreativas, presentar juegos "adultos" y enseñar la cara agresiva de los videojuegos, pero por fin ha anunciado la aparición en Saturn de su genial Sonic, quien llegará dispuesto a demostrar que no va a permitir que nada ni nadie le quite su posición de privilegio.

En cuanto a **Sony**, parecía que no tenía intención de que su consola se relacionara con ningún personaje en concreto, pero el increíble juego desarrollado por Universal Studios les ha hecho cambiar de opinión. Aunque se resisten a utilizar la palabra "mascota", lo cierto es que este Crash Bandicoot puede convertirse en un auténtico valuarte para PlayStation.

Y sin más dilación pasemos a conocer un poco mejor a estos tres ilustres personajes y veamos cómo serán los juegos que, sin duda, van a conseguir auparles a lo más alto del mundo de los videojuegos.

Mario

Fontanero, bigotudo e italiano.

Apariciones como protagonista:
1- Donkey Kong (Arcade- NES)
2- Super Mario Bross (NES)
3- Super Mario Bross 2 (NES)
4- Super Mario Bross 3 (NES)
5- Super Mario Land (GB)
6- Super Mario World (SN)
7- Super Mario Land 2 (GB)
8- Super Mario Kart (SN)
9- Mario Paint (SN)
10- Mario & Yoshi (GB, NES)
11- Donkey Kong (GB)
12- Super Mario All Stars (SN)
13- Yoshi's Island (SN)
14- Mario RPG (SN)
15- Super Mario 64 (N64)

Crash Bandicoot

Marsupial de Tasmania del orden de los Bandicoot

Este es el único juego en el que ha actuado como protagonista. Según dicen, el Dr. Neo Cortex le ha lavado de cerebro y le ha convertido en un ser extraño y poco fiable y parece obvio que el intento del doctor por hacer de él un soldado perfecto no ha dado sus frutos. En cualquier caso, lo que parece cierto es que es un romántico empedernido que se ha metido en esta aventura por motivos de faldas.

Sonic

El erizo loco por los anillos

Apariciones como protagonista:
1- Sonic The Hedgehog (MD, MS, GG)
2- Sonic 2 (MD, MS, GG)
3- Sonic Spinball (MD, GG)
4- Sonic CD (Mega CD)
5- Sonic 3 (MD)
6- Sonic & Tails in Triple Trouble (GG)
7- Sonic & Knuckles (MD)
8- Sonic Drift (GG)
9- Sonic Labyrinth (GG)
10- Sonic The arcade Game (Arcade)
11- Sonic Fighting (Arcade)
12- Sonic 3D (Mega Drive)
13- Sonic X-Treme (Saturn)

No hay héroes sin amigos... ni enemigos.

Mario: *Su hermano Luigi, el dinosaurio Yoshi y los eternos champiñones son los grandes compañeros de Mario, un personaje en constante liza por rescatar a la princesa Toadstool. Enemigos declarados tiene muchos, pero entre ellos destacan Koopa, Bowser y Wario. En «Super Mario 64» se va a encontrar prácticamente solo: Luigi hace tiempo que le abandonó, Yoshi está escondidísimo y la Princesa, como siempre, perdida en sus castillos. Menos mal que las setas y champiñones le siguen siendo fieles...*



Crash Bandicoot: *Desconocemos cuáles fueron las relaciones sociales de Crash antes de embarcarse en su odisea en PlayStation, pero lo cierto es que ahora tiene más enemigos que amigos. Y no es que sea mal chico, pero ya se sabe... esto de protagonizar un juego de plataformas genera muchas envidias.*
Tawna, una muy bien formada bandicoot femenina, es la culpable de que Crash se tenga que enfrentar a cientos de enemigos comandados por los malvados doctores Neo Cortex y N Brio. Menos mal que su amigo Aku Aku le prestará la magia de su máscara para suavizarle las dificultades.

Sonic: *Comenzó su meteórica carrera en solitario aunque pronto contó con el apoyo del zorro Tails y, tras una no demasiado larga enemistad, hizo buenas migas con Knuckles. Los animalitos del bosque han sido siempre sus grandes defendidos, aunque últimamente está cultivando otras amistades con muchas curvas, como la bella Tiara. Su enemigo por antonomasia ha sido Robotnik, quien ha puesto en su camino enormes robots y hasta réplicas mecánicas del mismo Sonic. En su salto a Saturn su gran enemigo parece que será el Profesor Gazebo Boobowski, de quien aún desconocemos cuáles son sus maléficas intenciones.*

MARIO 64 cumple todas las expectativas

AMOR a primera vista



Mario 64 ya es una realidad: el juego más esperado de los últimos tiempos ya está a la venta en las tiendas niponas.

Nada más producirse su lanzamiento, -hace tan sólo unos días y coincidiendo con la aparición de N64-, nos hemos apresurado a hacernos con una consola y un cartucho y hemos podido comprobar con nuestros propios ojos que todas las promesas que se habían hecho sobre la reaparición del fontanero más famoso de la historia han sido cumplidas. Y con creces.

Y es que desde el primer instante este «Mario 64» impresiona por su entorno 3D increíblemente real, por sus bellísimos escenarios, por las innumerables habilidades del protagonista, por su fascinantes mundos... en una palabra, podemos deciros desde ya que estamos ante uno de los juegos más alucinantes que jamás se hayan realizado.

Suponemos que en este momento estaréis muertos de envidia y que muchos de vosotros daríais cualquier cosa por poder jugar con este cartucho para N64, pero desgraciadamente debéis tener aún un poco de paciencia, ya que seguramente no podréis hacerlo hasta las próximas navidades. Por eso preferimos no contaros aún demasiados detalles: tenemos aún mucho tiempo por delante. De momento, disfrutad con las alucinantes imágenes que os ofrecemos.









Mario es capaz de realizar una gran variedad de acciones y por tanto cuenta con un increíble abanico de animaciones. Arriba podéis ver cómo cuando su energía desciende (marcador circular superior) el héroe aparece abatido y cansado. En estas pantallas también podéis verle transportando objetos y buceando.

La pantalla de presentación es una enorme cara de Mario que podremos rotar, alejar o acercar a nuestro antojo. Además, usando un cursor en forma de mano, podremos deformarla a nuestro antojo.

La sensación de tridimensionalidad que ofrece el juego es total. De hecho, para controlar a Mario con eficacia a lo largo y ancho de los escenarios tendremos que utilizar el sitck analógico que ofrece el completo pad de N64.

Aún faltan bastantes meses para que N64 y su «Mario 64» lleguen a España. Sin embargo los japoneses ya están disfrutando del que es, sin duda, uno de los juegos más completos de la historia y que ha puesto de manifiesto las enormes posibilidades técnicas de la nueva consola de Nintendo.

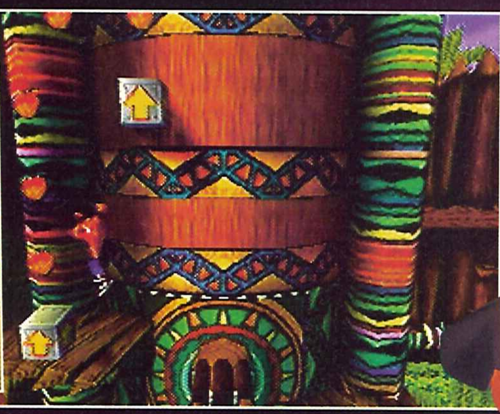
Diferentes gorras permitirán a Mario cambiar de habilidad. En estas imágenes podéis ver dos ejemplos: la gorra con alas y la de metal.

Los que hayáis seguido las andanzas de Mario descubriréis parajes que ya habíais visitado antes: pirámides, mundos submarinos, castillos fantasmas, palacios de lava y fuego...pero todo ello recreado con una calidad gráfica impresionante.

CRASH BANDICOOT quiere ser estrella

un Lobo que aullará muy alto





Si cogemos a un diabólico científico que quiere conquistar el mundo y le ponemos enfrente a un héroe, -aunque sea de aspecto desgarbado-, ya tenemos excusa para un videojuego. Si este héroe, además, vive en un archipiélago australiano y debe enfrentarse a los más extraños nativos, a la más insólita fauna y a la más peligrosa flora jamás vista, tenemos un videojuego exótico y original. Pero si todo esto lo cubrimos con unos cuidadísimos gráficos que conllevan múltiples perspectivas, polígonos texturados, un colorido fascinante y entornos tridimensionales renderizados y le añadimos por último unos efectos de sonido creados por editores profesionales del mundo del cine, sólo podemos obtener una cosa: «Crash Bandicoot».

Y es que no cabe duda de que los programadores de Noughty Dog han tenido claro desde el primer momento que querían realizar un juego único que, conservando intactas la cualidades jugables de los mejores plataformas, ofreciera algo de aspecto completamente diferente a todo lo visto hasta la fecha. Sin duda, lo han conseguido.

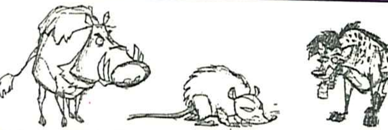
Por ello no es de extrañar que Sony haya adoptado a este personaje y quiera convertirlo en un auténtico ídolo de masas que se identifique plenamente con su PlayStation y que arrastre a millones de usuarios hacia su apasionante mundo. Desde luego, cualidades de todo tipo para lograrlo no le van a faltar.

Una de las características más especiales de «Crash Bandicoot» es el continuo cambio de perspectivas que ofrece. Algunos niveles serán en 3D y deberemos avanzar hacia el fondo o hacia el frente de la pantalla, mientras que otros serán en 2D con scroll horizontal.



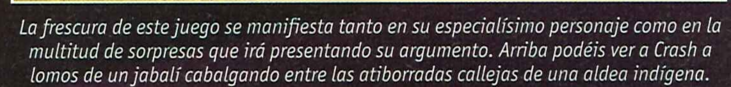


Todos los aspectos de «Crash Bandicoot» han sido cuidados hasta el último detalle. Cientos de bocetos han servido para seleccionar los personajes y escenarios más adecuados y a los que se les ha imprimido un esmerado tratamiento para ofrecer formas tridimensionales lo más realistas posible.





La calidad gráfica de esta aventura plataformera se sitúa en algunos aspectos incluso por encima de los grandes juegos para PlayStation. Aunque en estas pantallas no lo podáis apreciar, se producen impactantes efectos visuales que dependen del movimiento de Crash y del de los objetos que forman el escenario. Hay que verlo para creerlo.



La frescura de este juego se manifiesta tanto en su especialísimo personaje como en la multitud de sorpresas que irá presentando su argumento. Arriba podéis ver a Crash a lomos de un jabalí cabalgando entre las atiborradas callejas de una aldea indígena.

«Crash Bandicoot» os sorprenderá desde el primer momento, como sólo saben hacerlo los mejores videojuegos. Su original planteamiento, su alocado protagonista y, sobre todo, su increíble aspecto gráfico han sido determinantes para que Sony haya querido hacer de él un auténtico valuarte para su PlayStation.



Las fases de bonus (siempre en 2D) tendrán más utilidad que la de conseguir alguna vida extra: solamente podremos salvar en estos lugares y eso siempre que lleguemos al final sanos y salvos.



Una de las múltiples habilidades de Crash consistirán en girar sobre sí mismo, arrasando así todo lo que encuentre a su paso, incluidos cualquier tipo de enemigos.



Este mapa corresponde a la primera isla del peligroso archipiélago que Crash debe recorrer. Cada localización es una fase diferente a la que se puede volver en cualquier momento.








SONIC X-TREME a la conquista de Saturn

el Erizo riza el rizo

Las maquinaciones de Robotnik por conseguir las Esmeraldas del Caos o los Anillos del Orden (no hay confirmación todavía) vuelven a ser las causantes de que Sonic abandone su retiro momentáneo.

Para tan especial regreso se ha recurrido al equipo de Sega Technical Institute, responsable, entre otros, del desarrollo de juegos de la talla de «Sonic 2», «Sonic & Knuckles» y «Comix Zone». Los resultados de este nuevo trabajo saltan a la vista y, junto a una estética que recuerda el tradicional esquema cúbico de los escenarios Sonic, encontraremos un ambiente tridimensional muy atractivo basado en la renderización de decorados y personajes. Todo ello dará como fruto un juego que, sin duda, obligará a muchos seguidores del erizo azul a subirse al carro de la nueva generación.

Lo más revolucionario de este título será el desarrollo de la acción. En «Sonic X-Treme» encontraremos ese juego de planos y profundidad al estilo del que se empezó a vislumbrar en «Bug!», pero al que se le ha mejorado técnicamente con la contínua rotación de los escenarios en función de los movimientos de Sonic. Es decir, que aunque Sonic ande por el techo, por ejemplo, nunca estará cabeza abajo.

«Sonic X-Treme» no será un juego totalmente tridimensional al estilo de «Nights», sino más bien un plataformas con nuemrosas posibilidades de movimientos, escenarios giratorios, cientos de efectos visuales, fases ocultas y un sinfín de sorpresas que conseguirán, sin duda, reforzar de una manera apabullante las cualidades innatas de un personaje caracterizado por la audacia y la velocidad.

Sonic ya ha comenzado su alocada carrera hacia el triunfo en Saturn.



Uno de los efectos más curiosos que podremos observar será el que nos muestra los elementos de la pantalla como si los viéramos através de un "ojo de pez". Lo que todavía es un misterio es si se producirá automáticamente o será una perspectiva seleccionable.





Hasta este momento Sega tan solo ha facilitado un breve vídeo en el que se muestran algunas escenas de «Sonic X-Treme». Sin embargo, sirve perfectamente para que nos hagamos una idea de la enorme calidad de la que hará gala el juego.

Algunas fases del juego nos obligarán a rotar sin descanso, convirtiendo la acción en una vertiginosa carrera en busca de anillos y fases ocultas, al tiempo que esquivamos cientos de trampas.

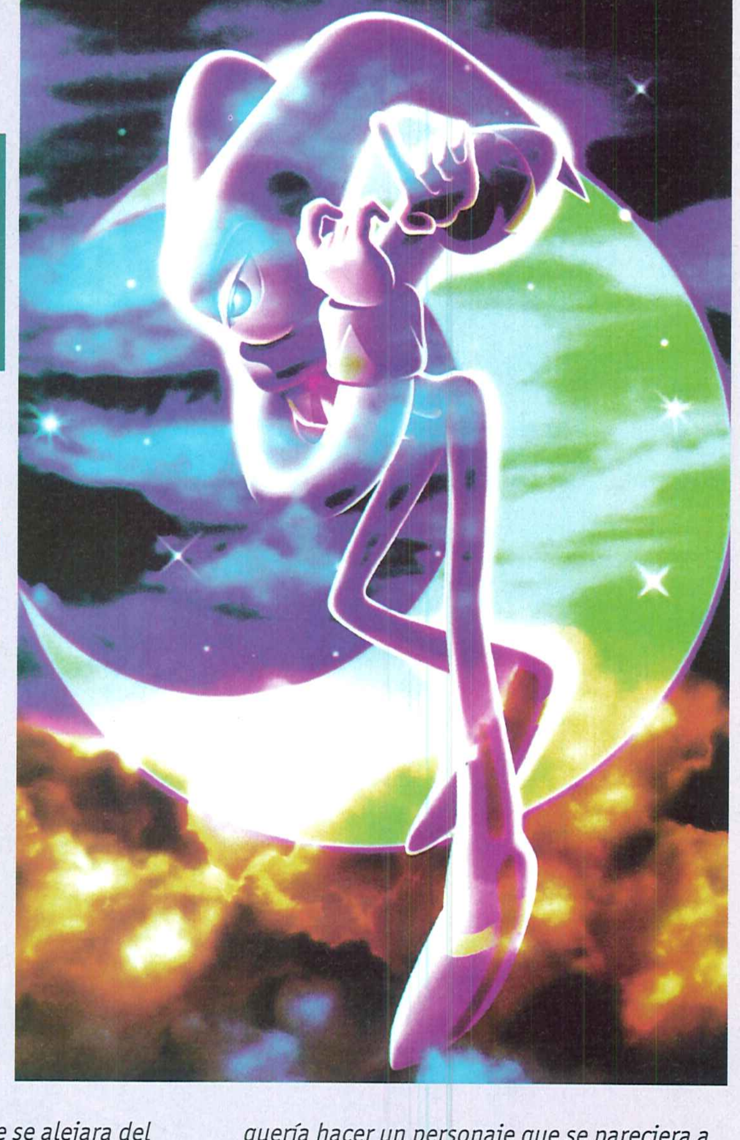
Sonic se pondrá más agresivo para la ocasión. Sus púas nunca han sido tan patentes ni han hecho tanto daño a los adversarios que se han cruzado en su camino. Además su potencia se ampliará con nuevos ataques giratorios.

Tratando de mantenerse fiel a sus principios básicos, el diseño de algunos escenarios de este «Sonic X-Treme» conservará el clásico look "cuadriculado".

Aquí tenéis algunos de los bocetos que han realizado los ilustradores del juego. Después estos "garabatos" se han convertido en elementos tridimensionales que los ordenadores se han encargado de darles volumen y renderizar.

LOS CREADORES DE SONIC TEAM

SONIC Y NIGHTS



Los miembros del equipo de programación Sonic Team -con el señor Yuji Naka al frente-, son los auténticos "padres" de Sonic. Ahora han dejado un poco de lado a su hijo predilecto y se han metido de lleno en un nuevo reto que responde al nombre de «Nights». Hobby Consolas quiso conocer más detalles acerca de este prometedor título, por lo que enviamos a nuestro corresponsal en Japón a su cuartel general en Sega y allí mantuvimos esta interesante charla en la que nos contaron el proceso de creación del que será uno de los más espectaculares juegos para la nueva generación.

¿Cuántas personas componéis este equipo de programación?

Yuji Naka. *Cuando empezamos a trabajar en Sonic éramos unas 7 personas. Después se fueron uniendo más y más programadores y, actualmente somos unos 20.*

¿Cuándo empezasteis a trabajar en «Nights»?

YN. *Empezamos nada más acabar «Sonic & Knuckles». En ese momento regresábamos a Japón procedentes de USA y empezamos a elaborar los primeros proyectos. Eso duró unos 6 meses. El trabajo de programación realmente comenzó en Abril del 95.*

¿Qué importancia tiene en el juego el diseño de los personajes?.

YN. *Para conseguir que este juego fuera realmente exitoso teníamos la impresión de que no debíamos crear simplemente un protagonista que le gustara a la mayoría de la gente. Nuestra intención era crear algo revolucionario dentro de nuestra cultura japonesa, algo que se alejara del concepto habitual de los juegos que conocemos.*

¿De dónde surgió la idea del personaje protagonista?

Naoto Oshima. *Para crear este personaje investigué profundamente en las culturas europea y norteamericana y viajé por muchos países. Al final llegué a la conclusión de que quería hacer un personaje que se pareciera a un ángel, sobre todo en sus gestos.*

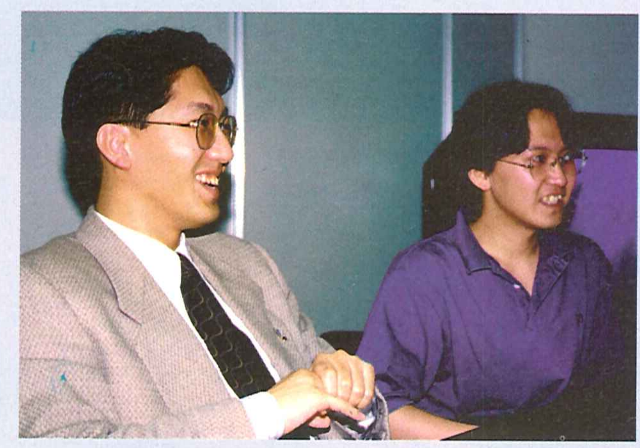
YN. *Nights tiene un "look" muy elegante. Yo no viajé tanto, sólo fui a USA, pero estoy seguro de que Nights agradará a jugadores de cualquier nacionalidad. Estamos confiados de su éxito.*

¿La idea inicial que tuvisteis del juego es la misma que tenéis ahora?

YN. *Primero quisimos hacer un juego con un ritmo lento, con el que el jugador pudiera disfrutar plácidamente... pero durante la programación fuimos aumentando progresivamente la velocidad hasta llegar al ritmo que ahora tiene el juego. En realidad la velocidad se aproxima mucho a los juegos de Sonic, aunque su sensación de jugabilidad nos parece mucho mejor.*

El personaje está volando durante gran parte del juego. ¿Por qué decidisteis otorgarle esta cualidad?

YN. *El deseo de volar como un pájaro es*



Yuji Naka y Naoto Oshima en un momento de la entrevista realizada por nuestro corresponsal en Japón, Nicola Di Costanzo.

un sentimiento común a todo el mundo. Nosotros queríamos convertir este sueño en realidad para los usuarios. Es un aspecto fundamental en el juego. Queremos que los jugadores disfruten, vuelen por el aire y tengan ganas de jugar una y otra vez. Además el factor del tiempo como vida del protagonista constituye un nuevo concepto en la jugabilidad.

¿Cuáles son las características básicas del juego?

YN. *Una de nuestras premisas fue crear un mundo en el que los jugadores fueran capaces de mejorar sus habilidades tras jugar unas cuantas partidas. No queríamos hacer un juego donde tras acabar el primer nivel pasaras directamente al segundo. Queremos que los jugadores tengan diferentes opciones y puedan divertirse creando sus propios niveles. También hemos conseguido que el juego sea diferente en cada partida. Por ejemplo, hemos incluido el "feeling parameter", que permite que los personajes del juego unas veces estén con Nights y otras veces le odien. Estos personajes viven sus propias vidas a lo largo del juego. Hemos hecho «Nights» con los ojos de un jugador.*

¿Por qué creasteis un nuevo personaje y no contasteis con Sonic?

YN. *Sí, hubiera sido una buena idea utilizar a Sonic, pero creemos que la gente busca algo más, por eso creamos un nuevo personaje y un nuevo mundo. No queremos saturar a la gente como hacen otras compañías. Además, es difícil continuar la serie con un mismo tipo de juego.*



El equipo Sonic Team está formado actualmente por unas 20 personas. Yuji Naka -en el centro-, es el máximo responsable de todos ellos.

¿Pensáis que habéis creado una obra maestra?

YN. *¡No somos ningunos genios! Hay juegos mejores que el nuestro en Europa y USA. Simplemente hemos hecho lo que teníamos en nuestros sueños. Cualquiera puede hacer un juego... pero para hacer un buen juego necesitas contar con un buen equipo. Si tienes una buena idea y un buen equipo puedes hacer un juego como «Nights».*

Nosotros no pensamos que sea el mejor juego de toda la historia (risas)...pero sí creemos que hemos trabajado lo mejor posible, tratando de acercar al máximo nuestras ideas a los usuarios.

¿Se juega «Nights» en un verdadero mundo tridimensional?

YN. *El mundo de nuestro «Nights» es enteramente un "verdadero mundo 3-D". Sin embargo, si todas las fases se desarrollaran en un espacio 3-D la jugabilidad podría empeorar. Por tanto, hemos hecho el juego para que todos los jugadores puedan volar sin dificultad.*

¿Emplea «Nights» el 100% de la capacidad de Saturn?

YN. *Estamos plenamente satisfechos con Saturn. En mi opinión no hemos usado el 100% del hardware de la máquina. Creemos que es posible hacerlo mucho mejor. «Nights» es nuestro primer juego en Saturn y por tanto no podemos sacarle todo el partido a la máquina. Hemos estudiado un montón de posibilidades que podíamos hacer y ni siquiera las hemos intentado. Sólo el manual básico tiene tres volúmenes (risas). Esta vez hemos limitado nuestras habilidades.*

¿Cuál ha sido el aspecto más molesto en la programación?

YN. *No podemos hablar de la palabra "molesto". Hubo aspectos más difíciles que otros, pero realmente hemos disfrutado haciendo este juego.*

NO. *Aunque hubo partes que tuvimos que repetir varias veces...*

YN. *Cierto. Nos costó llegar a esta versión definitiva. Hay varias versiones finalizadas que no tienen mucho que ver con la que saldrá a la venta.*

¿Qué clase de hardware habéis usado?

YN. *Hemos usado SGI para el diseño. Tambien utilizamos un PC para el CD-Emulator y un Hewlett Packard para la programación.*

¿Cuál es el mayor competidor de «Nights»?

YN. *Su competidor más fuerte es Sonic.*

¿Qué podrías decir sobre una hipotética comparación entre «Nights» y «Mario 64»?

YN. *Hay una gran diferencia en el concepto 3-D de uno y otro juego, por lo que se hace difícil una comparación. «Nights» es un juego único, muy diferente de Sonic y Mario.*

¿Creéis que «Nights» tendrá el mismo impacto en Saturn que tuvo en su momento «Sonic» en Mega Drive?.

YN. *No nos hemos propuesto ese objetivo, pero creemos que «Nights» tendrá un enorme impacto en Saturn.*

Confiamos plenamente en ello.

Galería de Genios

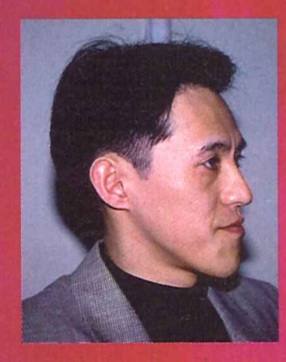
YUJI NAKA.
Productor ejecutivo de Sonic 1, 2, 3, Sonic & Knuckles y Nights.



Tiene 30 años, lleva 13 años trabajando para Sega y ya ha realizado 15 juegos, entre ellos «Out Run» y «Space Harrier». Sus juegos preferidos son «Rally X», «Lemings», «Alone in The Dark» y «Mario Brothers».



NAOTO OSHIMA.
Director de Sonic 1, Sonic CD y Nights.
Tiene 32 años y pertenece a Sega desde 1987. Empezó trabajando en Master System para después pasar a Mega Drive.



TAKASHI IIZUKA.
Diseñador de Sonic 3, Sonic & Knuckles y Nights.
Sus juegos preferidos -a parte de Sonic-, son «Pac-Man», «Donkey Kong» y «Super Mario Brothers».



NiGHTS

El mes próximo estará volando en Saturn. Pero hoy os ofrecemos un anticipo del que será uno de los juegos más maravillosos con los que jamás hayáis podido llegar a soñar.

Dicen que cuando se sueña se ven las cosas en blanco y negro, que los espacios son imposibles y que la realidad se deforma de una manera grotesca. También se dice que los sueños son maleables y que, con un poco de esfuerzo, podemos cambiar el guión y movernos por ellos a nuestro antojo.

Pues bien, la última gran producción de Sega va a aparecer el mes próximo en Saturn dispuesta a demostrar que casi todo esto es cierto. Todo, menos lo del blanco y negro: cuando veáis este «NiGHTS» comprobaréis que los sueños son, además de tridimensionales, en tecnicolor.

Y es que Sega y Sonic Team no se han andado con rodeos a la hora de plasmar en Saturn lo que de extraordinario, original y preciosista pueden tener los sueños. Para ello han recurrido a una historia que nos llevará a asumir el papel de dos jóvenes, Claris y Elliot, enfrentados a sus más terribles pesadillas. Podremos jugar con cualquiera de los dos personajes, pero sabiendo que cada uno se moverá en escenarios diferentes, aunque su tarea básicamente será la misma: recuperar los sueños que les han sido arrebatados. Para ello tendrán que recorrer, ya sea en su forma humana o transformados en Nights, delirantes y bellísimos mundos tridimensionales creados a base de polígonos texturados, colores brillantes y mucha, muchísima imaginación.

Plasticidad gráfica aparte, lo más impactante de «NiGHTS» será el complejo planteamiento de su entorno 3D, que nos obligará a poner mucha atención en todos nuestros actos. La endiablada velocidad de Nights (personaje con un ligero parecido a Sonic) y sus continuos cambios de plano llegará a veces a desorientarnos por completo y la ardua tarea de recoger las bolas de los sueños, atravesar anillos o esquivar enemigos... podrá convertirse en una auténtica pesadilla. Una pesadilla, sin embargo, de la que nunca querréis despertar.

Un sueño hecho realidad



Hacia atrás, hacia arriba o hacia abajo... da igual, NiGHTS será capaz de volar hacia cualquier dirección, lo cual no siempre va a resultar tan sencillo como parece.



El juego guardará automáticamente las partidas en la memoria de la consola. Desde esta pantalla podremos elegir el personaje, la fase y hasta la partida.





Estos bichillos de colores nos robarán esas enormes bolas con estrella al principio de cada fase y nosotros tendremos que desvivirnos por recuperarlas ya que, al fin y al cabo, son nuestros sueños...





Control completo de las 3D

Sega ha diseñado un joystick especial pensado para jugar con «NiGHTS». Este mando cuenta con la cruceta tradicional y un stick en forma circular que permite navegar en las 3 direcciones del espacio de una manera muy cómoda. Tampoco le faltarán los seis botones normales y dos gatillos que equivalen a los botones "L" y "R".

En Japón, este pad se ha puesto a la venta simultáneamente con el juego, y aunque se ha vendido de manera independiente, en la caja aparece la carátula de «NiGHTS». Sega España tienela intención de vender el juego y este controlador en un mismo pack, al estilo de lo que ya ocurrió con «Virtua Cop», aunque todavía no hay nada decidido y podrían venderse por separado.

Enormes, alucinantes, increíbles..., así serán los enemigos finales que aguardarán a NiGHTS al final de cada fase. Deshacerse de ellos será casi tan difícil como adivinar lo que son. Lo único que podemos deciros es que son seres auténticamente de pesadilla.

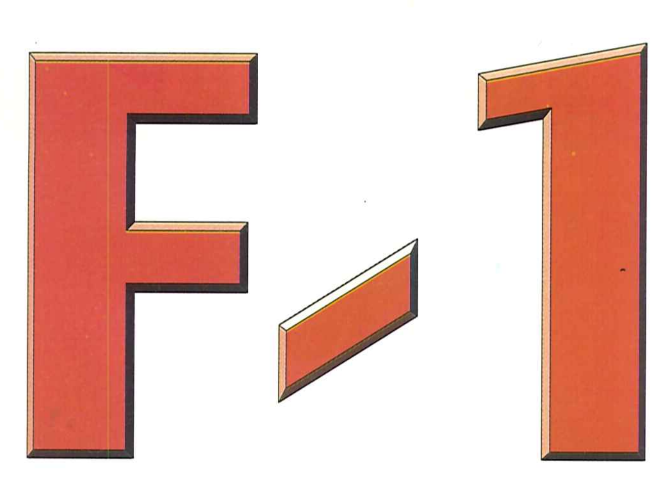








Lo más llamativo de «NiGHTS» será su entorno tridimensional y su brillantísimo apartado gráfico. Su aspecto visual será su insuperable, pero jugar será una delicia de igual magnitud.

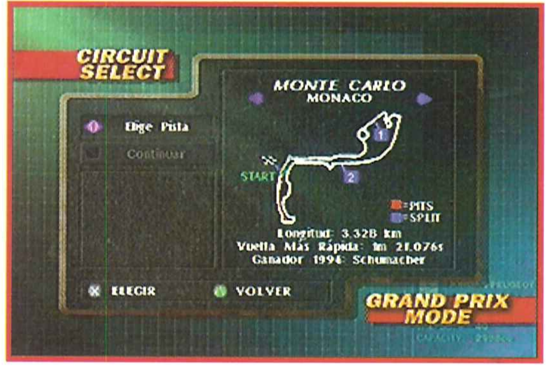


¿El mejor juego de coches de

Como os adelantamos hace dos meses, Psygnosis está trabajando en el que puede ser el proyecto más ambicioso de su carrera: ofrecer el mejor simulador de conducción de todos los tiempos. Por lo que hemos podido comprobar, este «F-1», -que aparecerá el próximo mes de septiembre en PlayStation-, tiene muchas posibilidades de conseguirlo.









Como ya anunciamos hace algunos números, «F-1» pondrá a nuestra disposición los 17 Grandes Premios sobre los que tiene lugar el Campeonato mundial de fórmula 1, todos ellos con sus características reales. Por cierto, como veis, los textos estarán traducidos al castellano.



la historia?

Hace dos meses nos quedamos todos muy sorprendidos con las imágenes que nos facilitó **Psygnosis** y con las que ilustramos un **"work in progress"** de este prometedor proyecto, **«F-1»**.

Al tratarse simplemente de pantallas pensamos que podrían pertenecer a la "intro" o que quizás se trataba de imágenes generadas con potentes estaciones de trabajo. Nada de eso. Ahora, una vez que el juego ha llegado a nuestras manos (aunque el programa no esté aún completamente acabado), hemos podido comprobar que estamos ante algo realmente grande, impresionante, un programa revolucionario que será capaz de ofrecer sensaciones sólo conseguidas hasta la fecha por un puñado de títulos.

Y es que pocas veces hemos visto un juego tan real como este **«F-1»**, que promete rivalizar con el que hasta ahora está considerado como el mejor simulador de coches de la historia, **«Sega Rally»**.

Lo cierto es que aún quedan algunos detalles por ultimar en este juego que **Psygnosis** está desarrollando para **PlayStation**, pero, por lo que hemos podido comprobar, las promesas que se hicieron se van a cumplir una a una y, de este modo, a partir del próximo mes podremos disfrutar de un juego que no sólo demostrará el exagerado afán de los diseñadores de crear **unos monoplazas y unos circuitos casi idénticos a los reales**, sino que, además, nos ofrecerá la posibilidad de competir en **17 grandes premios**, pondrá a nuestra disposición **un completísimo banco de datos** en el que aparecerán todos los pilotos y escuderías del momento, y permitirá **que modifiquemos a nuestro antojo todos los factores que pueden influir en las carreras.** Todo ello conseguirá que cualquier tipo de jugador, desde el que quiera limitarse a correr sin complicaciones hasta el que guste de la simulación más pura, encuentre en **«F-1»** una fuente inagotable de diversión.

Pero no queremos adelantar acontecimientos. Si queréis conocer a fondo las excelencias de este rompedor título, no os perdáis el amplio reportaje que os ofreceremos en el próximo número. Hasta entonces, paciencia.

Las numerosas opciones que pondrá «F-1» a nuestra disposición nos permitirán crear un juego auténticamente a nuestra medida. Una de esas opciones será la de elegir el piloto y la escudería con la que queremos correr.

TIME COMMANDO

Una simple cuestión de tiempo



Atentos porque se acerca a **PlayStation** uno de los juegos más espectaculares de la historia.

Y nunca mejor dicho lo de **historia**, pues este espectacular título de **Electronic Arts** nos invitará a realizar un viaje a través del tiempo y del espacio recorriendo algunos de los períodos y lugares más representativos de la humanidad: **la prehistoria, el legendario Oeste americano, el Japón de los samurais...**

«Time Commando» será un juego pensado como una película de aventuras y en ella deberemos enfrentarnos a todo tipo de enemigos usando las armas que vayamos consiguiendo en cada época: empezaremos tan sólo con nuestros puños, pero luego podremos hacernos con una porra, una espada, un arco, una pistola, una ametralladora, una pistola láser...

En cuanto al aspecto gráfico, podemos decir que será uno de sus puntos más fuertes, ya que **mapeados de texturas, animaciones en tiempo real, escenarios renderizados en 3D, cámaras móviles y una resolución nunca vista en una consola** se encargarán de mostrarnos un juego de vibrante acción que nos obligará a adaptarnos a muy diversos estilo de lucha y ambientes 3D.

«Time Commando» será, sin duda, uno de los títulos más alucinantes del año.

Para este espectacular juego se han diseñado numerosos escenarios y cientos de personajes y enemigos, de cuyos bocetos os ofrecemos aquí algunas interesantes muestras.

En esta esfera espacio-temporal se inicia toda la "película". Una avería provoca que un simple técnico en ordenadores se vea obligado a protagonizar un apasionante viaje a través de la historia de la humanidad.

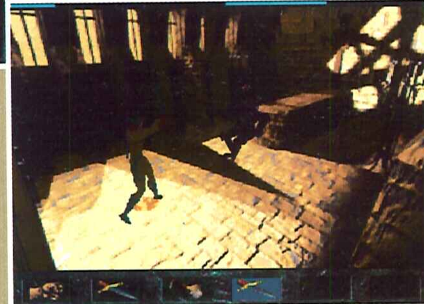
De la mano de Electronic Arts nos llegará el mes próximo un impactante título que nos propondrá un apasionante viaje en el tiempo. Como adelanto os ofrecemos algunos de los atractivos escenarios que presentará esta auténtica maravilla de la programación.



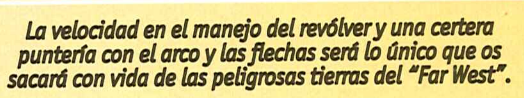






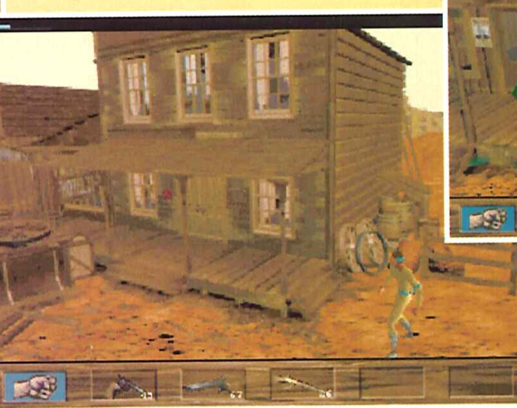


Espadas, lanzas, puñales y escudos serán las principales armas con las que deberéis enfrentaros a caballeros, armaduras mágicas y algún que otro monstruo en estos bellos escenarios medievales.







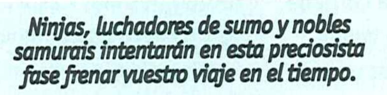






La velocidad en el manejo del revólver y una certera puntería con el arco y las flechas será lo único que os sacará con vida de las peligrosas tierras del "Far West".

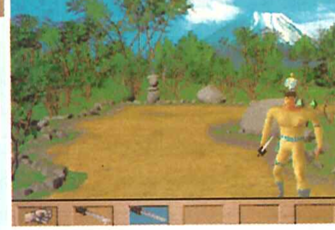












Ninjas, luchadores de sumo y nobles samurais intentarán en esta preciosista fase frenar vuestro viaje en el tiempo.

POCAHONTAS

Sega y Disney "descubren" América





DISNEY SIGUE APOSTANDO POR LAS 16 BITS. EN ESTA OCASIÓN LLEGA HASTA MEGADRIVE LA TIERNA HISTORIA DE LA INDÍGENA POCAHONTAS A TRAVÉS DE UN CARTUCHO QUE VOLVERÁ A DEMOSTRAR EL BUEN HACER GRÁFICO DE ESTA COMPAÑÍA.

La estrella cinematográfica de las últimas navidades pasadas está a punto de aparecer en la 16 bits de Sega. Pocahontas, la princesa india que llenó las salas de medio mundo el invierno pasado ha preferido esperar hasta los cálidos meses del verano para debutar como protagonista de un videojuego y nosotros, siempre atentos a las grandes noticias, os ofrecemos un anticipo de este "salvaje" acontecimiento.

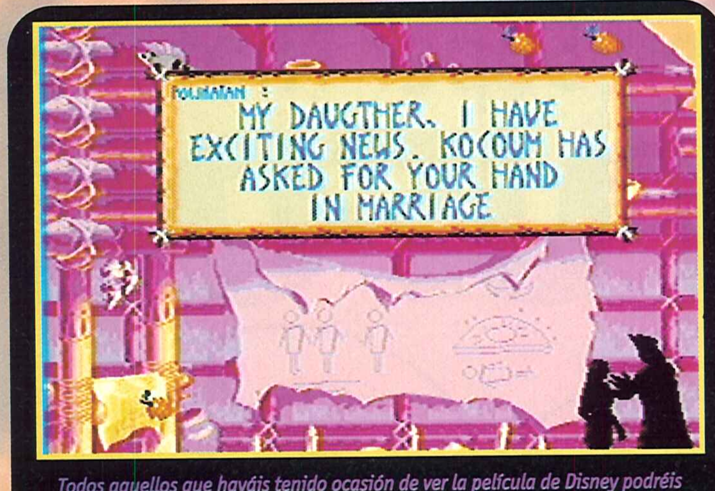
Para que os vayáis poniendo en situación os diremos que el argumento del juego seguirá fielmente el desarrollo de la historia contada por la película de la Disney y tendrá como protagonistas a la propia Pocahontas y a su mascota, el mapache Meeko.

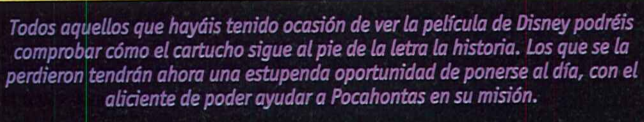
Juntos iniciarán un viaje plagado de plataformas y peligrosos obstáculos que necesitarán de una colaboración muy estrecha entre la indígena y su pequeño acompañante para ser solventados.

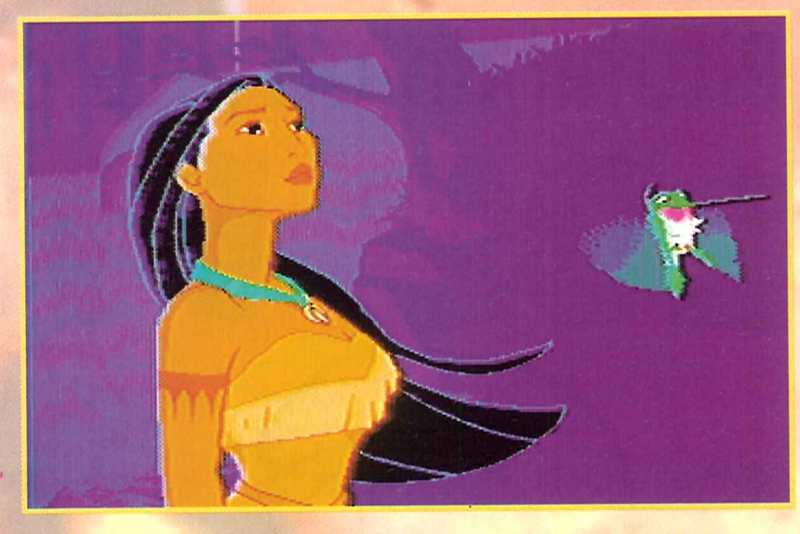
Como habréis adivinado, vuestra misión será controlar las acciones de estos dos personajes de forma alternativa para aprovechar al máximo la altura, la fuerza y la agilidad de Pocahontas y el pequeño tamaño del mapache, lo que os permitirá desde llegar a los lugares más hasta meteros por los resquicios más pequeños.

Una de las características más destacadas del desarrollo del juego es que a bella moza creada por los dibujantes de Disney podrá ir haciéndose con los espíritus de un montón de animales del bosque que le proporcionarán nuevas habilidades, tales como correr más deprisa, nadar mejor, trepar por los árboles...

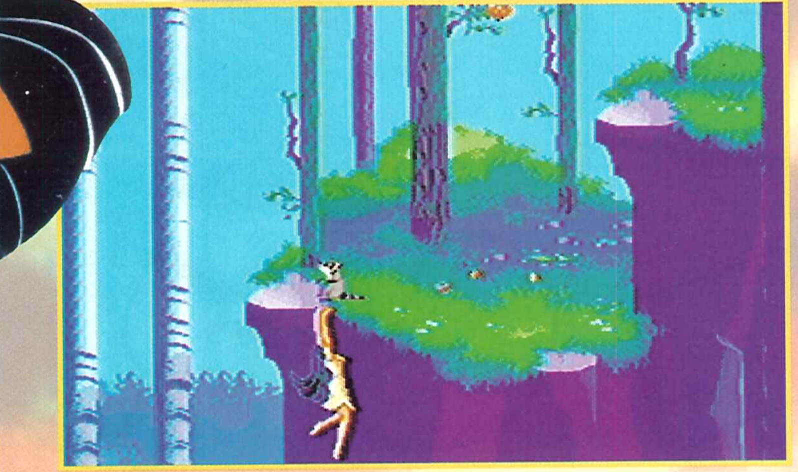
Pero bueno, no empecéis a poneros nerviosos porque tendréis que esperar hasta septiembre para poder disfrutar de este título que , además, ofrecerá una excelente animación del personaje protagonista y se verá acompañado de una banda sonora digna de todas las producciones Disney.




Todos aquellos que hayáis tenido ocasión de ver la película de Disney podréis comprobar cómo el cartucho sigue al pie de la letra la historia. Los que se la perdieron tendrán ahora una estupenda oportunidad de ponerse al día, con el aliciente de poder ayudar a Pocahontas en su misión.



LA HISTORIA DE AMOR ENTRE LA PRINCESA INDIA Y EL COLONO INGLÉS SERVIRÁ COMO EXCUSA PARA PONEROS ANTE UN JUEGO EN EL QUE SE MEZCLARÁN LAS PLATAFORMAS, LA ESTRATEGIA Y LOS PROBLEMAS DE LÓGICA.



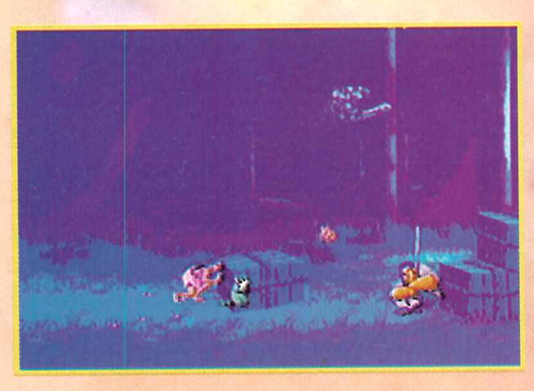




En algunos momentos del juego, especialmente al final de cada fase, aparecerán pantallas con algunos textos. Se tratarán de pequeñas explicaciones o pistas referidas a la historia por lo que, al no resultar imprescindibles, posiblemente no estarán traducidas al castellano.



Cada vez que Pocahontas ayude a un animal en peligro recibirá a cambio un espíritu que le permitirá realizar nuevas acciones como saltar más, nadar más deprisa o trepar a los árboles.

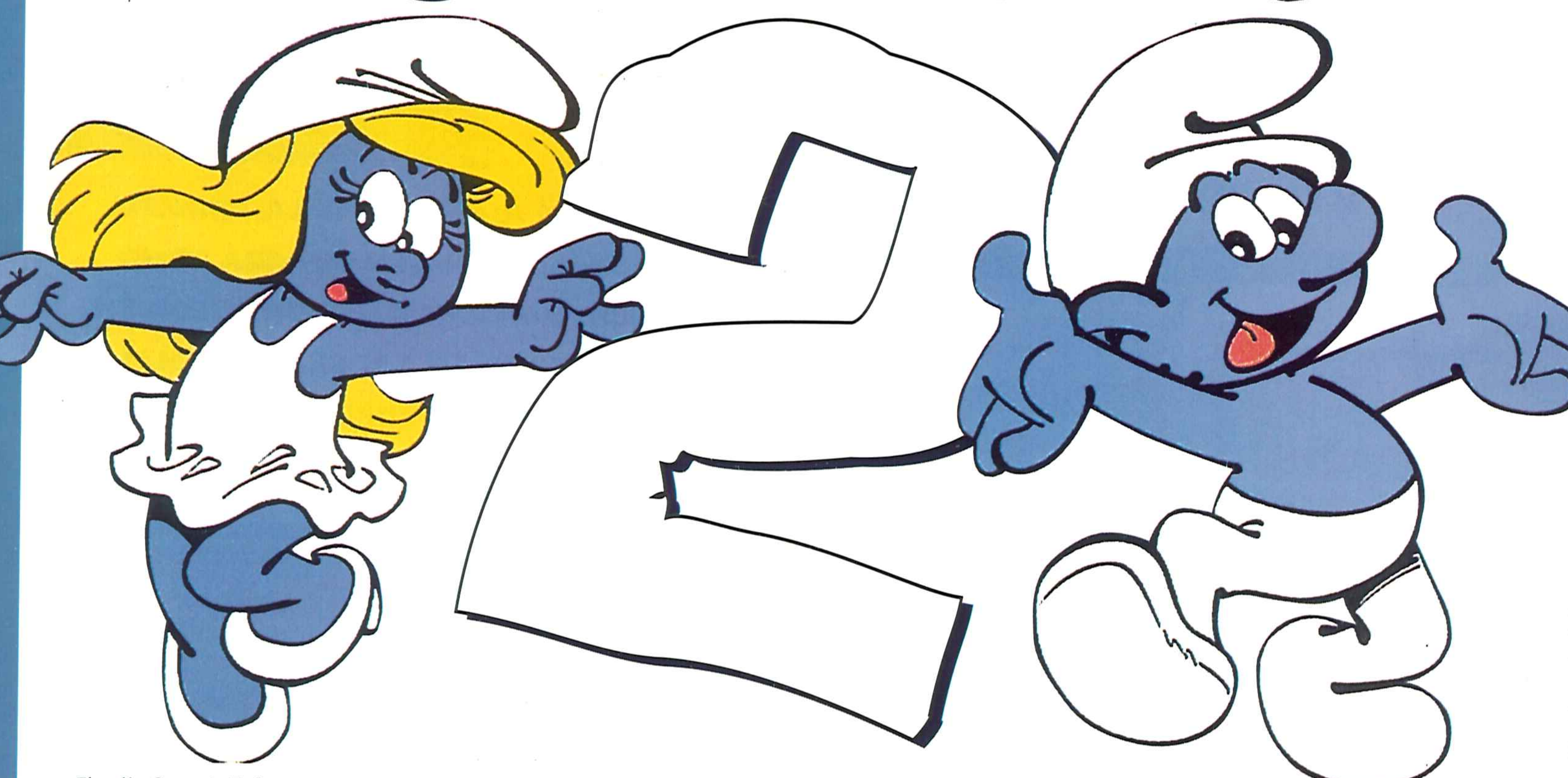






Pitufando un pitufo en Super Nintendo

LOS PITUFOS



El sello francés **Infogrames** es una de las pocas compañías que sigue apostando claramente por las 16 bits y lo hace, además, con títulos de gran atractivo y calidad basados en grandes personajes del cómic: **Astérix, Tintín, Obélix, Spirou...**

El turno en esta ruleta de celebridades vuelve a ser para **Los Pitufos**, quienes ya visitaron nuestras consolas hace algún tiempo y que regresan ahora dispuestos a reanimar vuestras **Super Nintendo** a base de vivir aventuras recorriendo medio mundo buscando los pedazos del cristal mágico de Papá Pitufo.

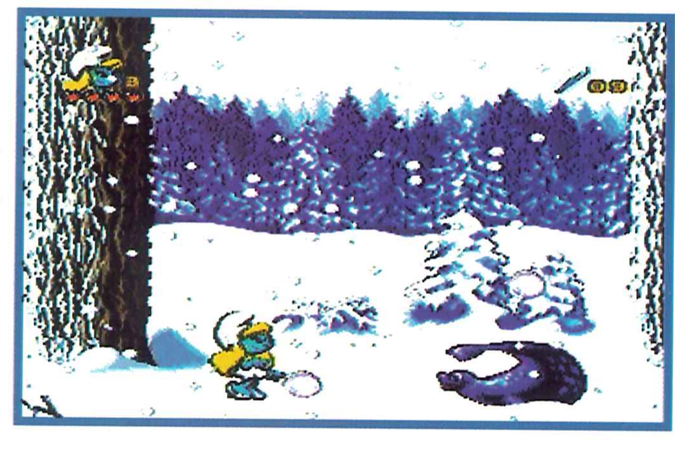
En esta ocasión **Gargamel** no les complicará la vida, sino que los peligros que se encuentran en lugares tan exóticos como **Australia, Africa** o **Sudamérica** aguardarán ansiosos a nuestros héroes para ponerles tantas trabas y obstáculos como sea posible.

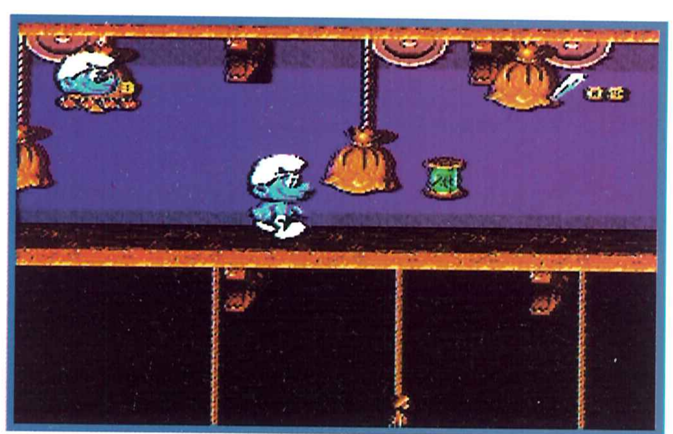
Y decimos nuestros héroes, porque el juego permitirá que elijamos entre un **pitufo** y una **pitufa**, aunque en realidad esta opción será algo anecdótico ya que en cualquiera de los casos el juego sea prácticamente igual.

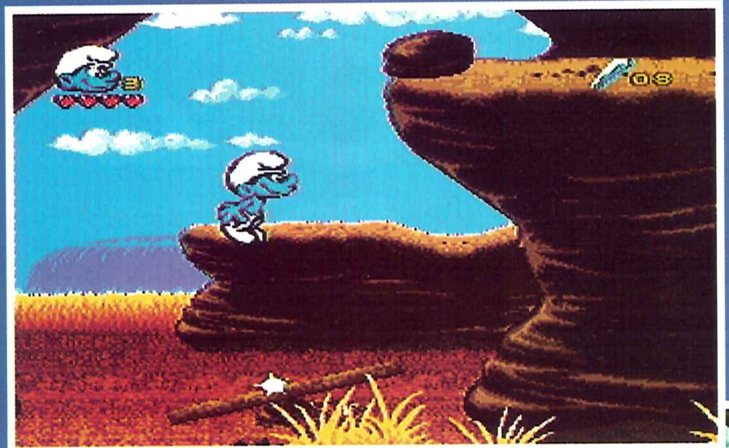
Para no quebrantar ninguna de las normas características de **Infogrames**, **«Los Pitufos 2»** resultará ser un plataformas largo y difícil de gráficos simpáticos y brillantes, ideado para disfrutar sin complicarnos demasiado la vida. Pero que conste que esto no significa que no vayamos a necesitar explotar a fondo nuestra habilidad para el salto o demostrar nuestra inteligencia, puesto que a lo largo de los 18 niveles de los que consta el juego nos encontraremos con todo tipo de items, enemigos finales duros de roer, passwords...en fin, que no le faltará detalle.

Nintendo será quien se encargue de la distribución del juego en nuestro país, recordad, en el mes de **septiembre.**

Este título nos ofrecerá la posibilidad de jugar con un pitufo o con una pitufa, aunque sea cual sea nuestra elección el juego será prácticamente igual. Será una simple cuestión de gustos.









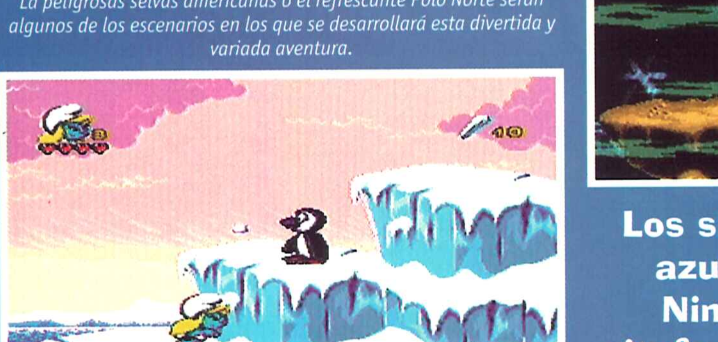
«Los Pitufos 2» nos llevarán a recorrer parajes de lo más pintoresco y a enfrentarnos a peligros de todo tipo. Aquí vemos a un pitufo en un peligroso poblado de caníbales.



La peligrosas selvas americanas o el refrescante Polo Norte serán algunos de los escenarios en los que se desarrollará esta divertida y variada aventura.



El juego nos ofrecerá la opción de elegir entre cuatro idiomas diferentes, entre ellos, el castellano.



Los simpáticos personajes azules pitufan a Super Nintendo dispuestos a pitufar un juego pitufado de peligros.



Nuestros amigos llegarán en sus viajes hasta el lejano Oriente. Aquí vemos a uno de ellos visitando una enorme pagoda japonesa.

Bust A Move 2
the arcade

¿Quién dijo que las consolas de la nueva generación no tienen juegos realmente adictivos? Pues para acallar estas voces Taito nos traerá en breve este divertidísimo «Bust A Move 2».

¡Se acerca la invasión de las burbujas!

Taito ha utilizado a los simpáticos y rechonchos dragones de «Bubble Bobble» para protagonizar un puzzle rabiosamente divertido que ya ha demostrado sus cualidades tanto en Neo Geo como en los arcades.

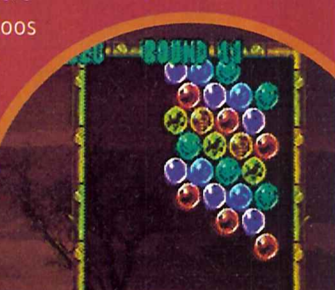
Bautizado en primera instancia como «Puzzle Bobble», una segunda versión se quedó con el título de «Bust A Move 2», un juego que la misma Taito se encargado de versionar y que Acclaim acercará después del verano a los usuarios de Saturn y PlayStation.

Básicamente «Bust A Move» sólo tiene un objetivo: hacer que nuestra vida se convierta en una locura de burbujas lanzadas por dragones de colores. Como en un «Tetris» atípico, nuestra misión será juntar burbujas en función de su color para conseguir que desaparezcan de la pantalla.

El sistema de juego resultará bastante original: con un cañón podremos apuntar nuestra burbuja hacia cualquier punto de la pantalla, contando además con que ésta rebota en las paredes. No habrá tiempo límite para soltar la bola, simplemente saber que cuanto más tiempo pase más bajará el techo y menos espacio tendremos para maniobrar, con la consiguiente y casi segura eliminación. Este sistema tan novedoso y original (donde la rapidez cuenta tanto o más que la inteligencia) será uno de los aspectos más atractivos de todo el juego.

Otro punto a resaltar será la gran cantidad de modos de juego que pondrá a nuestra disposición, entre los cuales destaca la opción para dos jugadores simultáneos, que conseguirá convertir a este «Bust A Move» en un juego auténticamente irresistible.

En el próximo numero seguiremos hablandoos del que promete ser uno de los títulos más adictivos y divertidos de la temporada.





Cuando las burbujas se pongan de color blanco sabremos que no hemos sido lo bastante rápidos: la partida habrá terminado.

El modo "puzzle" nos permitirá ir eligiendo el camino: las posibles combinaciones serán enormes, haciendo de «Bust A Move» un juego larguísimo incluso para un solo jugador.

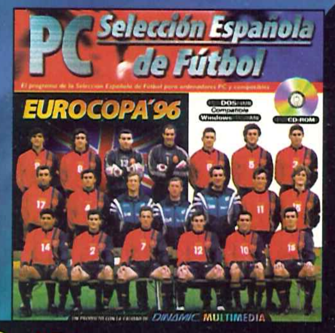
Si estáis buscando un juego sencillo y DIVERTIDO, así, con mayúsculas, permaneced atentos al lanzamiento de este genial «Bust A Move 2»

Una de las opciones más interesantes que ofrecerá «Bust A Move 2» será la de dos jugadores simultáneos. ¡Ya podéis ir buscando un amigo con el que compartir este juego!

Jugando solos, contra la máquina o contra un amigo, este arcade promete teneros horas y horas pegados a la consola.

Divertidas viñetas y simpáticas animaciones nos irán presentando a los enemigos que tendremos que derrotar si decidimos enfrentarnos a la máquina.

No lo dudes: decíde



■ Historia completa de todas las eurocopas y base de datos con historial, perfil y características de los 352 jugadores y de los 16 seleccionadores.
■ Seleccionador: haz la lista de 22 entre todos los jugadores de Primera División y participa en la Eurocopa 96.
■ Simulador 4.0: el mejor simulador español de fútbol adaptado a la magia de los míticos estadios ingleses.

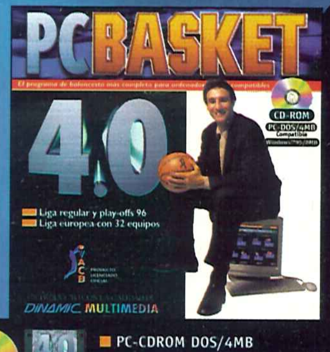
O P I N I Ó N

"El producto, que incluye la posibilidad de convertirnos en seleccionador, tiene la calidad habitual que Dinamic Multimedia imprime a sus programas de deportes" PCMANIA



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB
■ Compatible Windows™95/8MB

El programa de la Selección — **Por sólo 2.995**



■ La mejor base de datos de nuestro baloncesto: todos los clubes, entrenadores y jugadores ACB con foto, historial, perfil y estadísticas de su carrera deportiva.
■ Manager con fichajes nacionales y extranjeros, finanzas, quinteto, tácticas, Liga regular completa, play-offs y Liga Europea.
■ Simulador con miles de animaciones y las más espectaculares jugadas: mates, pases por la espalda, ganchos, bandejas, alley-hoops...

O P I N I Ó N

"La versión 4.0 de PCBASKET cuenta con importantes novedades: más competiciones, más elementos y más detalles" "Recomendado/★★★★★" PCACTUAL



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB
■ Compatible Windows™95/8MB

El programa de Súper Epi — **Por sólo 2.995**



■ La base de datos que distingue al experto del aficionado: todo sobre los más de 400 jugadores y 18 técnicos de la serie A italiana.
■ Manager con todas las prerrogativas de entrenador y presidente: alineación, tácticas, fichajes, finanzas... todo en la disputa de la Liga Italiana y de las 3 competiciones europeas.
■ Simulador 4.0 con cambio de protagonistas. Las más grandes estrellas del fútbol mundial están en Italia: Weah, Savicevic, Boksic, Del Piero, Batistuta...

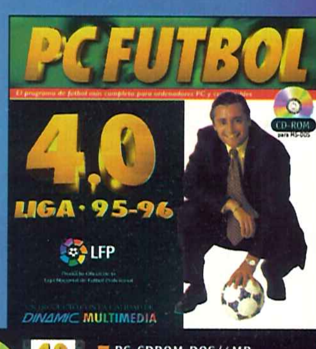
O P I N I Ó N

"PC Calcio nos permite vivir toda la emoción del Scudetto, la liga de fútbol italiana." MICROMANIA



■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

La liga italiana en tu ordenador — **Por sólo 2.995**



■ El programa que ya ha hecho historia y la base de datos que usan los profesionales de la información: Primera y Segunda División al completo.
■ Liga pro-manager: comienza de cero como técnico y gana prestigio. Todo está en tus manos: fichajes, finanzas, ampliación del estadio, estado de forma y moral de tus jugadores...
■ El simulador más completo: miles de animaciones, sonidos espectaculares, cabezazos, chilenas, paradones, árbitro y jueces de línea...

O P I N I Ó N

"Si usted tiene la oportunidad de ver y oír cómo funciona este programa, se convencerá." PCACTUAL
Premio PCACTUAL'96 "Mejor desarrollo de software español"

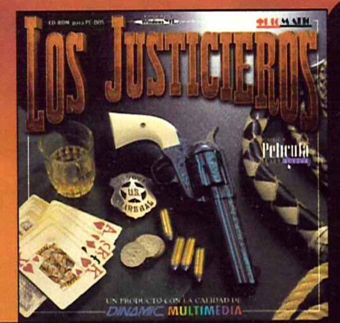


■ PC-CDROM DOS/4MB
■ 4DISQUETES DOS/4MB

El programa de Michael Robinson — **Por sólo 2.995**

te por Dinamic

a c e r t a r á s



■ Dinamic Multimedia presenta la primera película interactiva totalmente producida en España y dirigida por Enrique Urbizu. Un Western repleto de acción que te trasladará al lejano Oeste

■ Los Justicieros es una auténtica producción cinematográfica con un reparto de lujo: Mariano 1,85, Don Pepito, Javier de Campos y Paco Calatrava además de 130 extras, 10 especialistas, 25 caballos y más de mes y medio de rodaje... Todo un estreno en tu PC.

O P I N I Ó N

"Los Justicieros tiene una de las mejores relaciones calidad - precio del género" EL PAÍS

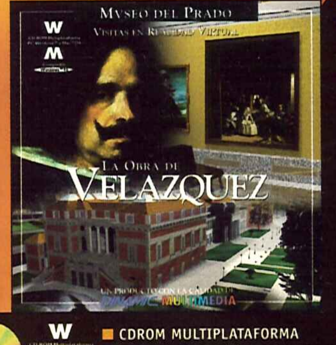
Premio PCWORLD'96 "Mejor desarrollo de software español"



Película Interactiva

- PC-CDROM DOS/4MB
- WINDOWS 4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*

La primera película interactiva producida en España — *Por sólo 2.995*



■ Un CD-ROM que permite realizar una visita virtual al museo más importante del mundo

■ Seleccione la obra deseada y obtendrá al instante toda la información sobre el cuadro: composición, técnica, fuentes de inspiración, contexto histórico, temática...

■ Todo ello mediante 6 Megas de texto, 600 fotografías a toda pantalla, 2 horas de locución, 1.300 hipertextos con fotos, audio, video y hasta 210 detalles comentados.

O P I N I Ó N

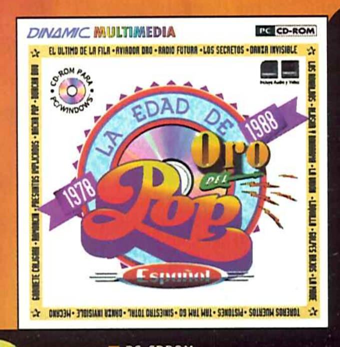
"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir" EL MUNDO

Premio PCACTUAL'95 "Mejor CD-ROM del año"



- CDROM MULTIPLATAFORMA
- WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB

Visitas en realidad virtual al Museo del Prado — *Por sólo 4.950*



■ Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Danza Invisible, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos...Están todos y son más de 200

■ Son los más grandes grupos musicales de nuestra Edad de Oro, una época que difícilmente se repetirá y que está a tu alcance en un CD-ROM de verdadera antología.

■ 600 Megas de información con cientos de fotografías, portadas, discografías y videoclips además de las entrevistas interactivas a los protagonistas de la movida.

O P I N I Ó N

"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico" CD-ROM TODAY



- PC-CDROM
- WINDOWS 4MB
- *Compatible Windows™95/8MB*

La enciclopedia multimedia del pop español — *Por sólo 4.950*



■ Los entrenadores, los árbitros y los más de 1.100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes, su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón...

■ Las mejores jugadas de la liga 94/95 en video digital. Mates, triples, tapones... Son más de 300 y dispones de moviola. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el video de recopilación realizado por Pedro Barthe con los momentos históricos de la ACB.

O P I N I Ó N

"La compañía española Dinamic se anota tres puntos con CDBasket'96, gracias a dos programas: un trivial y un arcade. La base de datos es la estrella" CAMBIO16



- CDROM MULTIPLATAFORMA
- WINDOWS 4MB/MAC-OS 4MB
- *Compatible Windows™95*

Multimedia para incondicionales del basket — *Por sólo 4.950*

Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes MADRID www.canaldinamic.es/dinamic *SON PRODUCTOS CON LA CALIDAD DE* DINAMIC MULTIMEDIA

Athlete KINGS

La segunda apuesta olímpica que llega a Saturn -después de «Olympic Summer Games»-, nos trae todo el sabor de los grandes arcades de Sega. Es más, esta versión doméstica ha llegado al mismo tiempo que la máquina a los salones.

El juego, por tanto, presenta un arcade con todas las de la ley y deja notar el inconfundible sello de sus creadores, AM#3, quienes se han decantado también por los polígonos texturados y las perspectivas múltiples a la hora de presentar a unos atletas muy detallados y de un tamaño descomunal que, a pesar de ello, se mueven a la perfección.

En cuanto al desarrollo del juego hay que decir que, como bien indicaba su nombre original, «Decathlete», presenta la modalidad atlética conocida como decatlón, en la que un solo deportista debe realizar 10 pruebas diferentes con el fin de conseguir la mayor puntuación posible. De esta forma nos encontramos con el clásico juego "olímpico" que pone a prueba la rapidez de movimientos de los dedos del jugador y su habilidad para pulsar los botones en el momento justo.

Sega, sin embargo, ha intentando que este tema de la "velocidad dactilar" no sea muy determinante en las pruebas, -salvo en casos obvios como los 100 metros-, lo cual es algo muy de agradecer ya que deja un mayor margen a la habilidad.

Salvo en la prueba de velocidad pura, en el resto cobra mucha más importancia el hecho de elegir el ángulo adecuado, el momento justo de efectuar un salto o un lanzamiento, o la capacidad para dosificar esfuerzos. Esto consigue que todas la pruebas mantengan siempre un alto grado de interés, aunque para ello a veces el juego haya tenido que alejarse un tanto de la realidad, como por ejemplo, cuando se para la imagen durante unas décimas de segundo para que el jugador ajuste el ángulo.

Ante esta filosofía, tampoco era lógico esperar multitud de modos de juego y por tanto sólo aparecen la modalidad reina del decatlón (en la que se deben disputar las 10 pruebas), otra en la que se disputan sólo siete pruebas (elegidas por el jugador) y un modo práctica para ensayar todas las modalidades. En todas ellas pueden participar uno o dos jugadores (simultáneamente en el caso de las carreras).

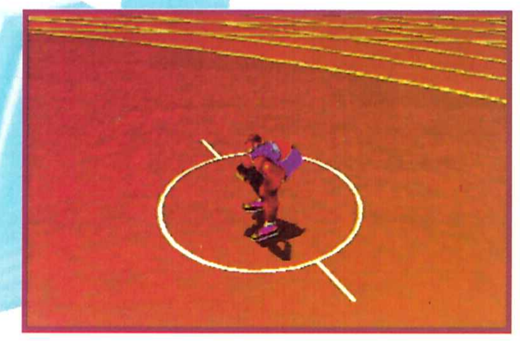
Por último, diremos que hay ocho decatletas a elegir, totalmente ficticios y de aspecto más bien cómico y desenfadado, pero que, sin duda, cumplen a la perfección su objetivo.

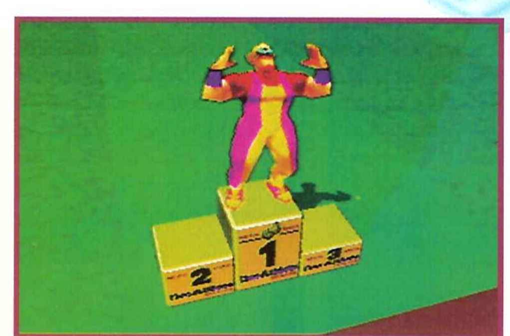
Manuel del Campo

Sólo para SUPER ATLETAS



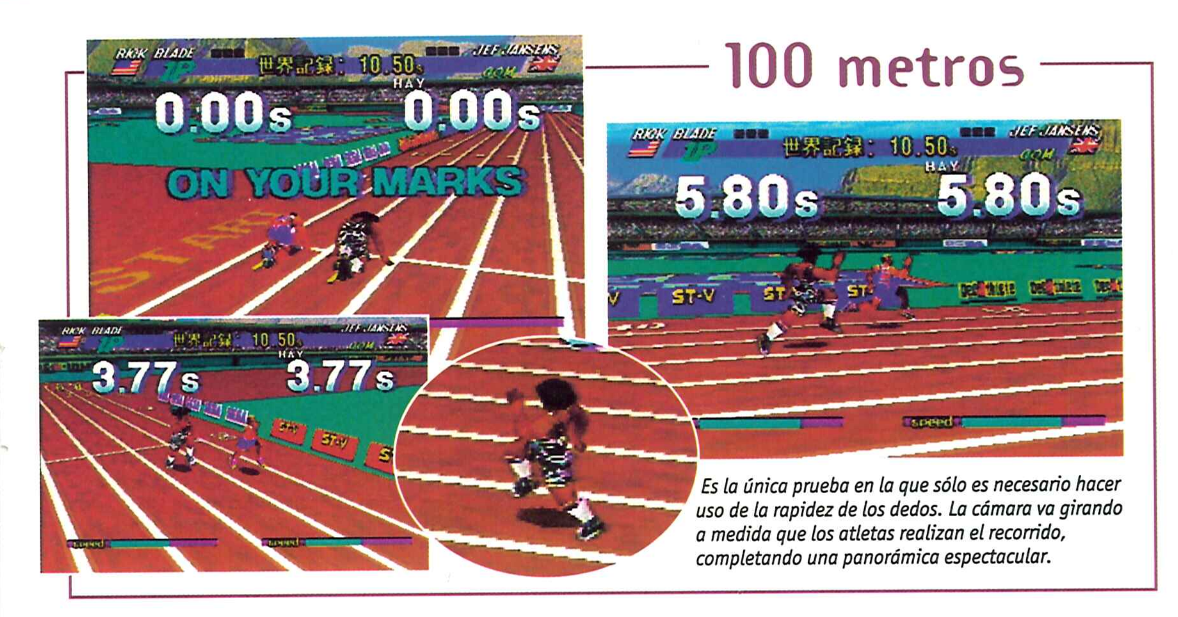
Una de las curiosidades del juego es que la competición puede desarrollarse en cualquier momento del día: por la noche, a media mañana o al atardecer.







100 metros



Es la única prueba en la que sólo es necesario hacer uso de la rapidez de los dedos. La cámara va girando a medida que los atletas realizan el recorrido, completando una panorámica espectacular.

Sega presenta un nuevo y potente juego de atletismo que llega a Saturn al mismo tiempo que la recreativa a los salones arcade.



Establece tus records

En una competición atlética como ésta, los records y las marcas personales cobran una importancia vital. Estas marcas quedarán reflejadas tanto en la puntuación total realizada en una decatlón completa, (la cual será la suma de los puntos conseguidos en cada prueba), como por las marcas realizadas en cada modalidad individual. Cada vez que alcancéis una plusmarca en una prueba determinada, podréis inscribir vuestras iniciales con letras de oro en la tabla de records.

400 metros

Empieza contar el cansancio. El objetivo es alcanzar un ritmo rápido pero no explosivo, pues si la barra que indica el cansancio pierde todos sus colores, el corredor pasará unos segundos agónicos.



salto con pértiga



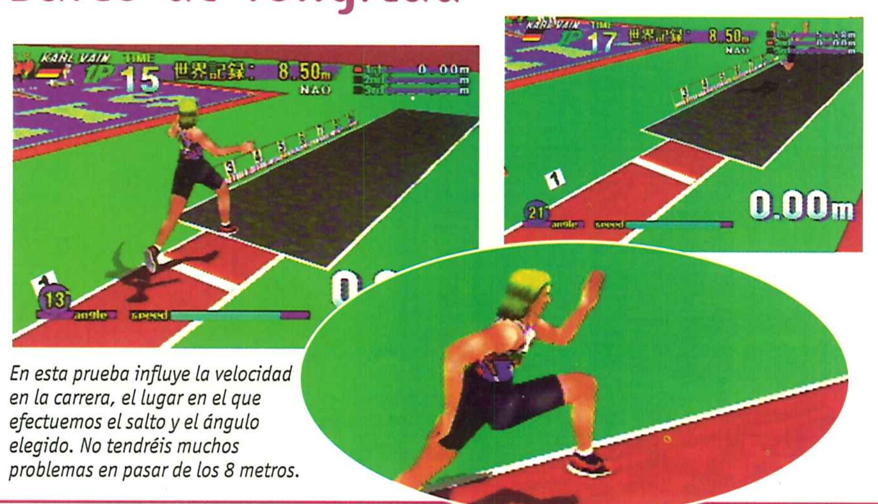
Como suele ser habitual en los juegos atléticos, esta prueba es una de las más complicadas. De todos modos, con un poco de práctica y mucha paciencia lograréis emular a Sergei Bubka.

«Athlete Kings» ofrece las 10 pruebas que componen la modalidad de decatlón y lo hace a través de un apartado gráfico sensacional.



El modo al que podríamos denominar Eptalón o de las "7 pruebas" se puede competir tan sólo en las modalidades elegidas por el jugador e intentar conseguir las marcas mínimas.

salto de longitud



En esta prueba influye la velocidad en la carrera, el lugar en el que efectuemos el salto y el ángulo elegido. No tendréis muchos problemas en pasar de los 8 metros.



Estos ocho personajes son los súper atletas capaces de competir en todas estas pruebas. Cada uno de ellos representa a una nación diferente, y como veis en las imágenes su aspecto resulta un tanto peculiar. Cada atleta tiene su prueba preferida, en la que destaca por encima de los demás. El jugador deberá descubrir cuál es.

lanzamiento de peso



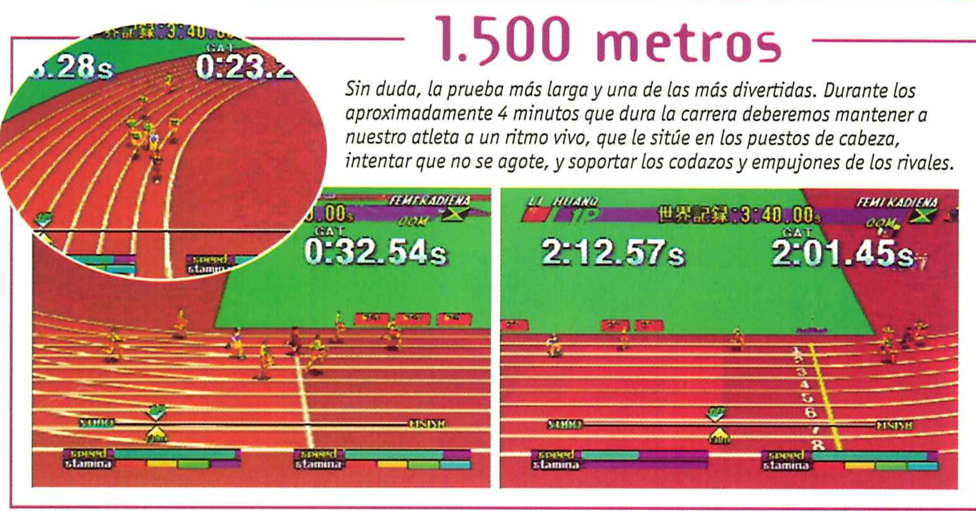
La fuerza, la dirección y el ángulo de lanzamiento influirán a partes iguales a la hora de lanzar el peso. Dispondréis de tres intentos para conseguir una buena marca.

lanzamiento de disco

Una prueba muy similar a la del lanzamiento de peso, sólo que aquí la distancia de los lanzamientos es, lógicamente, mucho mayor.

1.500 metros

Sin duda, la prueba más larga y una de las más divertidas. Durante los aproximadamente 4 minutos que dura la carrera deberemos mantener a nuestro atleta a un ritmo vivo, que le sitúe en los puestos de cabeza, intentar que no se agote, y soportar los codazos y empujones de los rivales.



Los atletas que protagonizan este juego poseen un diseño similar al de los personajes de los grandes arcades de lucha de Sega. Se nota la mano de AM3.





110 metros vallas



Velocidad y precisión a la hora de saltar las vallas. Cuantas más derribéis, peor será el tiempo que marquéis en la meta.

La puntuación final



En el modo decatlón cada prueba realizada recibirá su puntuación correspondiente, que dependerá del puesto y de la marca conseguidos. Por cierto, los textos del juego no estarán en japonés como veis en estas pantallas, sino en inglés.

jabalina



Un buen lanzamiento requiere tanta fuerza como técnica. Y cuidado dónde lanzáis la jabalina.

salto de altura





En esta espectacular prueba podréis elegir incluso el estilo de salto a realizar: el clásico "Fosbury" (en la imagen) o el caduco "boca abajo". En ambos casos, los resultados son brillantes.



Atiende al entrenador.





Antes de cada prueba recibiréis las pertinentes explicaciones sobre cómo afrontar cada modalidad. La consola se encargará de indicaros los botones precisos y el momento en el que debéis pulsarlos.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA SPORTS
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	10 PRUEBAS
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 94
Toda una demostración de buen hacer, en la mejor línea de Sega. Impresionante el tamaño, diseño y movimiento de los atletas.

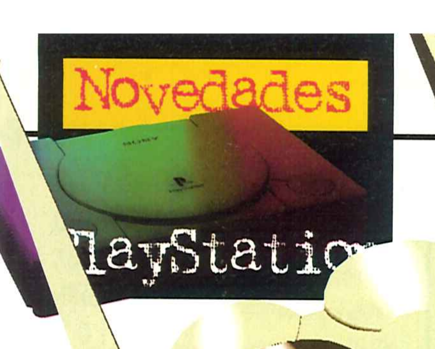
SONIDO: 88
Viendo el excelente tono general podía esperarse algo más. Lo mejor, los gritos de los atletas y algunos efectos de sonido.

JUGABILIDAD: 92
Toda la que se puede esperar de un gran arcade. Las pruebas resultan muy atractivas y su planteamiento es perfecto.

DIVERSIÓN: 90
Incuestionable desde el primer momento, aunque 10 pruebas no son muchas, y eso a la larga puede pasar factura.

VALORACIÓN: 91
«Athlete Kings» es un impresionante juego olímpico que se ajusta perfectamente a la filosofía que mantiene Sega en sus grandes arcades, en los que impera a partes iguales la diversión y el espectáculo.
En su debe tan sólo hay que decir que tal vez 10 pruebas no resulten muchas a la larga, y que en una decatlón sólo puedan participar dos jugadores como máximo.
Comparándolo con su rival, «Olympic Summer Games», podríamos decir que «Athlete Kings» engancha más al principio y presenta un aspecto más atractivo, pero el juego de U.S.Gold consigue superarle en lo que se refiere a número de pruebas (cinco más) y opciones para más jugadores.
En cualquier caso, un juegazo.

RANKING:
Athlete Kings
Olympic Summer Games



Raging Skies

A la altura de las circunstancias

Los cielos que cubren la PlayStation se llenan por momentos. A la inicial llegada de «Air Combat» le están siguiendo tantos "compañeros de vuelo" que el pilotaje se está convirtiendo en una actividad cada día más habitual, poniéndose incluso a la altura de géneros como las plataformas o los juegos de carreras.

«Raging Skies» -presentado por la propia Sony y realizado por el equipo de programación Asmik-, viene a seguir esta moda apoyando su posible éxito en dos pilares básicos: unos impresionantes gráficos y una enorme jugabilidad.

De su indudable calidad gráfica poco hay que añadir que no se vea en las imágenes que os ofrecemos, pero quizás convendría resaltar que la gran definición de la que hacen gala aviones y escenarios nunca entra en conflicto con la velocidad de desplazamiento de los objetos en pantalla. O sea, que además de ser bonito se mueve muy suavemente y sin provocar apenas desapariciones de polígonos.

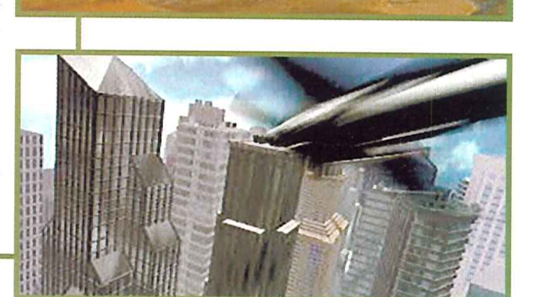
En cuanto a la jugabilidad, basta decir que en «Raging Skies» nos montamos en un avión de caza con una única finalidad: DESTRUIR. Pero así, con mayúsculas, pues el juego está estructurado en torno a numerosas misiones independientes que nos obligan a derribar aviones, hundir barcos o eliminar tanques a una velocidad endiablada, ya que siempre existe un tiempo límite para cumplir las órdenes. Este agobio "horario" se unirá a la inevitable angustia propia de los combates para dar como resultado un juego trepidante en el que despistarse unos segundos será nuestra perdición.

En un principio se nos encomendarán misiones "sencillas" y dispondremos de un avión poco manejable, lento y propenso a los daños, pero a medida que vayamos avanzando podremos ir haciendo uso de los 6 cazas disponibles, entre los que se incluyen Phantom, Tomcat, Falcon, etc... cada uno de los cuales responde de manera diferente a los mandos. El culmen de nuestras ansias de vuelo lo alcanzaremos con un F-22, la última maravilla de la tecnología militar que espera a los pilotos más experimentados.

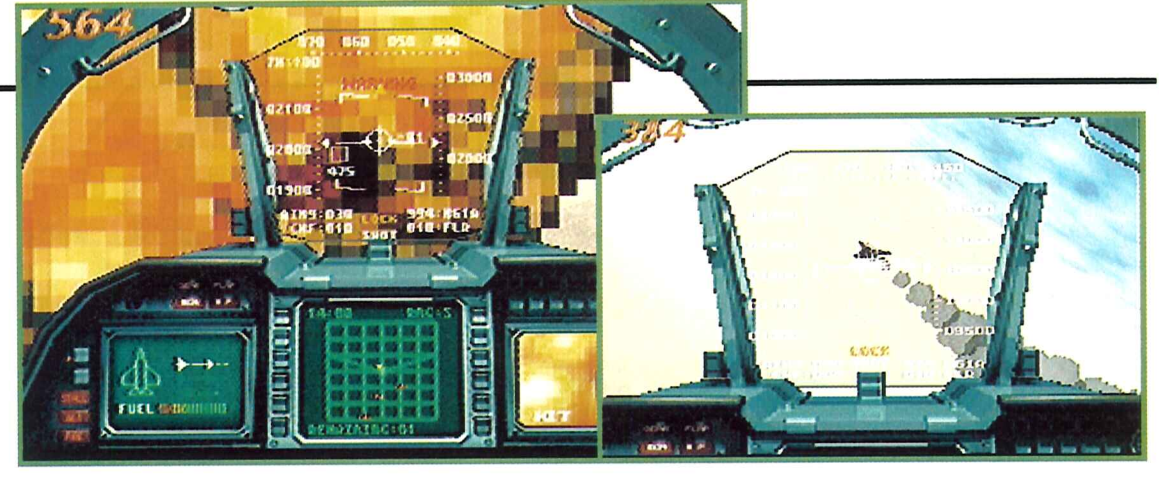
¿Crees que puedes ser tú uno de ellos? Por si acaso, inténtalo.

Roberto Lorente



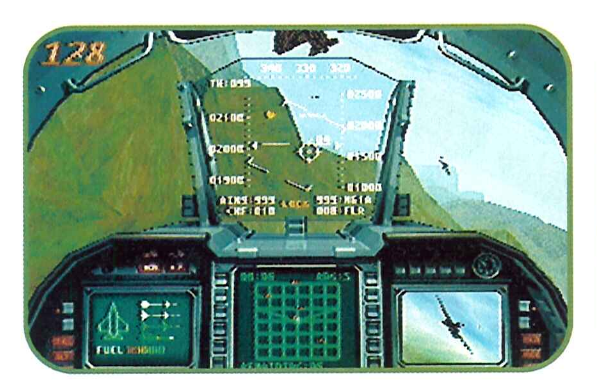


Para no perder la tradición, la "intro" de este juego es un espectáculo realmente digno de verse. Los programadores no han escatimado medios para mostrar unas imágenes de enorme calidad que además se mueven a velocidad de vértigo por la pantalla. Con una "intro" como esta, estaremos mejor preparados para lo que nos espera después.





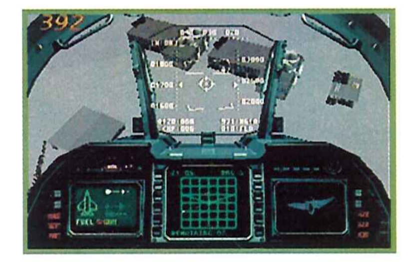
Elegir el mejor armamento para cada misión es una tarea complicada. Conviene prestarle mucha atención a las órdenes para saber el tipo de objetivo a destruir y obrar en consecuencia.

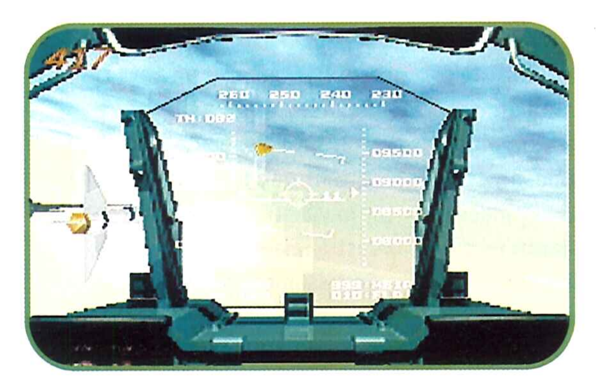






Bajo la apariencia "dura" de «Raging Skies» se esconde un simulador de lo más divertido.







«Raging Skies» presenta dos tipos diferentes de vistas. Ambas son desde dentro de la cabina pero una de ellas amplía el HUD (la zona donde se presentan los datos) con lo que se combate mejor.

Cada vez de cumplamos con éxito una misión se nos "abonará" la recompensa estipulada. Con estos premios tendremos acceso a cazas cada vez más potentes y maniobrables.

Consola: PLAYSTATION
Tipo: SIMULACIÓN AÉREA
Compañía: SONY
Programación: ASMIK
Nº de jugadores: 1 ó 2 JUGADORES
Nº de fases: N/D
Niveles de dificultad: 3 NIVELES
Memoria: CD ROM



GRÁFICOS: 92
La realización de los aviones y demás elementos bélicos es perfecta, mostrando detalles en principio inútiles pero que hacen al juego súper realista.

SONIDO: 91
Disparos, explosiones, motores a pleno gas, comunicaciones por radio... ¿qué más puede necesitar un piloto? ¿Música? Pues también hay algo de eso.

JUGABILIDAD: 92
El control de los aviones varía dependiendo del modelo elegido, tal y como ocurre en la realidad -suponemos-. Pero en general, excelente.

DIVERSIÓN: 91
Derribar aviones resulta muy atractivo cuando se rodea esta tarea de unos gráficos de calidad y una jugabilidad ajustada.

VALORACIÓN: 91
A pesar de su aspecto, «Raging Skies» tiene más cosas en común con los arcades tipo «Afterburner» que con los simuladores clásicos. Esto le permite divertir tanto a los que sólo quieren acción como a los amantes de los simuladores más "blanditos". Con esto no quiero decir que sea un juego fácil, al contrario (ya me gustaría a mí ver a Tom Cruise batiéndose el cobre con algunos enemigos de este juego). Lo que ocurre es que quien busque un simulador como los que se llevan en los ordenadores se va a quedar algo defraudado por la escasez de variables en las que se puede "hurgar". Los dedos hábiles pasarán por alto estos detalles y se divertirán más de lo que se piensan.

RANKING:
Air Combat
Raging Skies



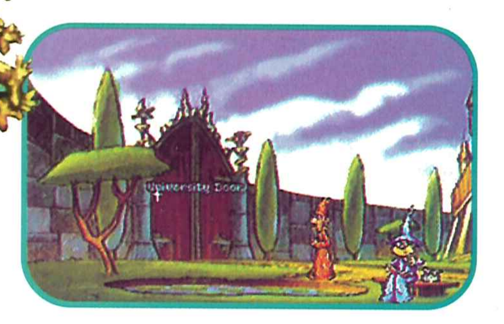
MundoDisco





Cuando la magia se hace videojuego





Seguro que a ningún buen amante de las aventuras le suena a nuevo este genial «Mundo Disco» y, sin duda, muchos de vosotros habréis oído hablar ya de su extraordinaria calidad y de su innegable capacidad para divertir. Es, junto a «Wipeout» y «Destruction Derby», el mejor "regalo" que Psygnosis podría haberle hecho a Saturn.

Muchas cosas hacen de este título una oferta más que sugerente para los amantes de la aventura, pero quizás lo más sobresaliente sea el agudo y finísimo sentido del humor con el que se ha arropado cada detalle que configura este juego.

El hecho de que los textos estén traducidos al castellano nos ayudará a descubrir un sinfín de chistes inteligentes que, además, suelen venir acompañados de la correspondiente "gracia" visual. Y es que la mano del grupo de humoristas británico Monty Python se ha hecho notar de una forma total en el juego.

Posiblemente sea esta habilidad para arrancarnos la sonrisa la que distingue a «Mundo Disco» del resto de aventuras, género que, por otro lado, tampoco se ha prodigado en exceso en Saturn.

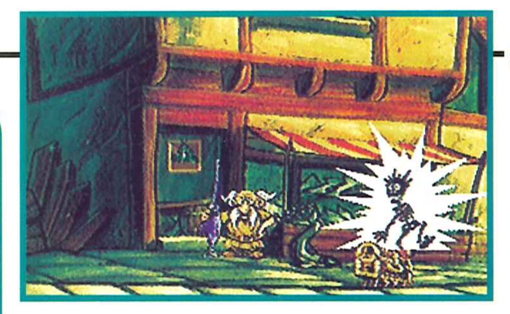
Claro que si el humor no os resulta un tema bastante atractivo, siempre podéis tener presentes sus otras grandes cualidades: un desarrollo larguísimo y lo bastante difícil como para teneros entretenidos varios meses, un precioso y preciso entorno gráfico y mucha, mucha imaginación tanto para crear situaciones como para obligarnos a sortearlas.

La historia va de que Rincewind, un torpe aprendiz de mago, y su inseparable equipaje -en el que guarda los objetos que se va encontrando-, se verán envueltos en una extraña sucesión de hechos que comienza con la aparición de un dragón en MundoDisco, un mundo en el que, por cierto, no existen los dragones. A partir de ahí su misión le llevará a tener que resolver todo tipo de retorcidos acertijos que pondrán a prueba tanto vuestra inteligencia como vuestra imaginación.

Os avisamos, no se trata, ni mucho menos, de un juego fácil. Pero si os sentís con la astucia suficiente como para asumir el reto, os aseguramos que no os arrepentiréis.

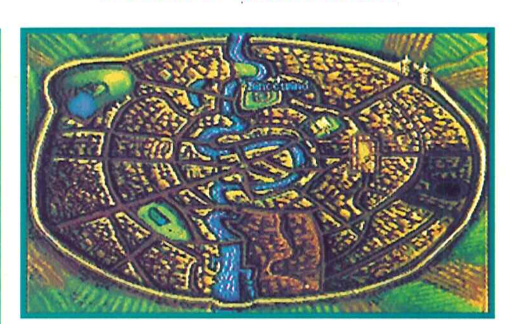
Sonia Herránz


Este menú de iconos permite elegir entre diversos tipos de conversación, de modo que nuestra charla sea burlona, enfadada o muy interesada sobre algún tema concreto. Con la mano diremos adiós a nuestros interlocutores.



Saturn recibe con los brazos abiertos a una aventura tremendamente complicada pero no menos divertida.



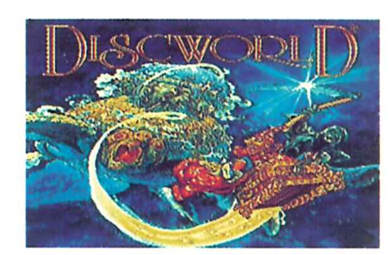

Este es el mapa de MundoDisco. En él se nos indicarán los lugares a los que podremos acceder, que dependerán del momento del juego en el que nos encontremos.



El juego está plagado de escenas que te arrancarán la carcajada. Este duende fotógrafo -muy utilizado en la Edad Media-, puede ser un ejemplo.



Consola:	SATURN
Tipo:	AVENTURA GRÁFICA
Compañía:	SONY
Programación:	PSYGNOSIS
Nº de jugadores:	1 JUGADOR
Nº de fases:	UN MUNDO
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD



GRÁFICOS: 92
Geniales. Son dibujos animados plagados de detalles, humor y color, aunque, como en casi todas las aventuras gráficas, un poco estáticos

SONIDO: 93
Las voces digitalizadas y los efectos sonoros refuerzan el ambiente risueño y un poco absurdo de todo el juego. Las melodías son siempre adecuadas.

JUGABILIDAD: 91
Moverse por MundoDisco resulta muy dinámico y apenas hay pausas de lectura. Lo malo es dar con la solución de los problemas...

DIVERSIÓN: 92
Es un juego lo bastante largo, entretenido y difícil (sobre todo difícil) como para atraparos por mucho tiempo. Y está plagado de detalles súper divertidos.

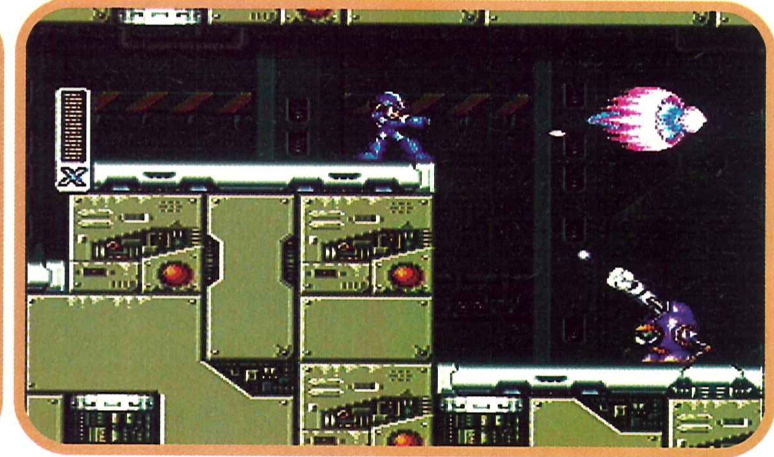
VALORACIÓN: 92
Lo malo de las aventuras gráficas es lo difíciles que pueden resultar incluso para las mentes entrenadas. Y «MundoDisco» no es una excepción. Al contrario: los objetos tendrán a veces un uso casi imposible de descubrir. Un ejemplo: una mariposa en el pasado puede provocar un tormenta sobre un monje en el presente. Extraño, ¿verdad?.
Esta dificultad puede ser una lastra para el vicioso de la acción, pero si te gusta darle al coco no puedes dejar escapar esta ocasión de disfrutar con una de las aventuras más divertidas y originales de la historia.

RANKING:
MundoDisco
Myst



Mega Man X3





El héroe eterno

El caso de Megaman resulta bastante curioso. Nadie sabe ni cómo ni porqué, pero lo cierto es que se trata de uno de los personajes más duros, resistentes e inmutables del universo consolero. Su negativa a la evolución se ha hecho evidente en sus últimas aventuras tanto en Game Boy como en Super Nintendo y, de hecho, al empezar a jugar con este nuevo «Megaman X3» da la sensación de que nos hemos quedado detenidos en el tiempo.

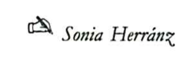
Gráficamente tanto el personaje como sus enemigos, amigos y escenarios han sufrido muy pocos cambios. Y lo mismo se puede decir de la mecánica del juego. Tal y como sucedía en anteriores entregas, podremos elegir desde el principio cualquiera de las ocho primeras fases, representadas cada una por su robot característico. Cuando acabemos con este enemigo final ganaremos un arma que añadir a nuestro arsenal y un password que se hará nuestro más preciado tesoro. Y es que en lo que se refiere a dificultad, este Megaman tampoco ha cedido ni un ápice con respecto a sus antecesores.

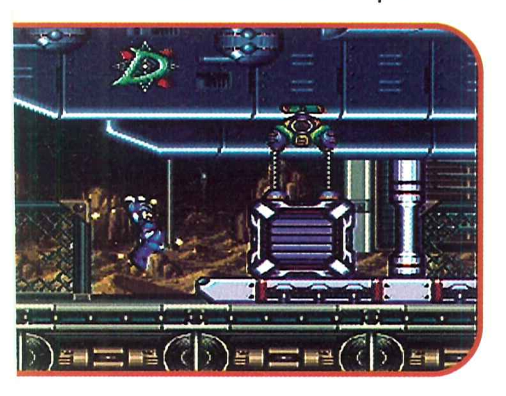
Quizá lo más destacable de este cartucho sea la nueva agilidad del personaje que le permite acelerar durante unos instantes y realizar una especie de carga con el hombro, habilidad muy útil cuando se intenta escapar de una maraña de enemigos o saltar largos precipicios a la vez que cargamos hasta el tope la potencia del arma de turno.

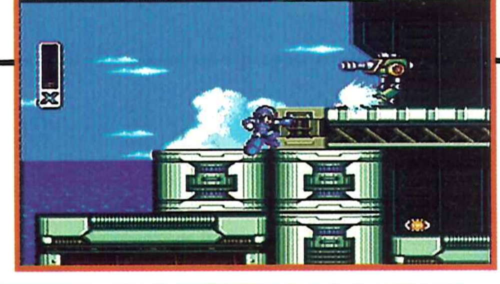
Una de las novedades de Megaman X3 es la aparición de un compañero de desventuras llamado Zero, quien será el encargado de sacar a nuestro héroe de los apuros en los que se encuentre. Es igual de hábil que el Megaman pero mucho más poderoso y fuerte. Además, podemos acudir a él en cualquier momento, pero sólo tiene una vida extra y si muere los passwords no nos permitirán recuperarlo en todo el juego. Hay que usarlo con cuidado y moderación.

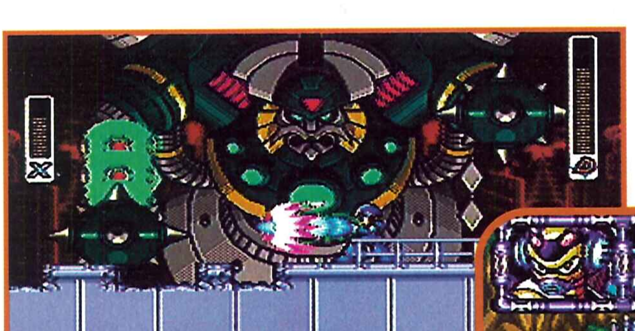
La verdad es que no hay mucho más que contar. Las cualidades y defectos del Megaman de siempre siguen estando aquí e igual que siempre resulta un juego muy entretenido y muy difícil.

Sin duda, un nuevo motivo de alegría para los seguidores de este incombustible héroe de Capcom.


Sonia Herránz







Consola:	SUPER NINTENDO
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	CAPCOM
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	10
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 MEGAS



Como en todos los Megamanes, podremos elegir casi desde el principio la fase a la que queremos enfrentarnos, representada por su jefe final. Cada vez que completemos una recibiremos a cambio un password y un arma.

Megaman regresa a Super Nintendo para demostrar que sigue fiel a sus principios y que nada le hará cambiar.



GRÁFICOS: 82

Lo más destacable es el colorido y el brillo de los escenarios, así como su nitidez. Por contra se aprecian pocas innovaciones con respecto a anteriores entregas.

SONIDO: 81

La banda sonora y los efectos de sonido son los tradicionales de la saga.

JUGABILIDAD: 83

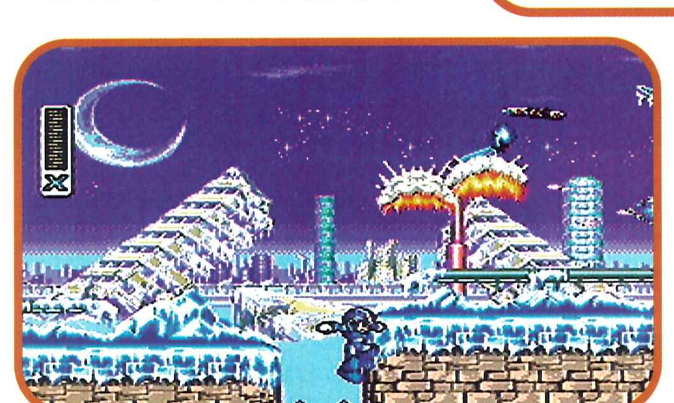
Jugar a Megaman siempre ha sido un ejercicio de habilidad y paciencia. Aunque el control es sencillo se echa en falta una mayor movilidad del personaje (agacharse, disparar hacia arriba...)

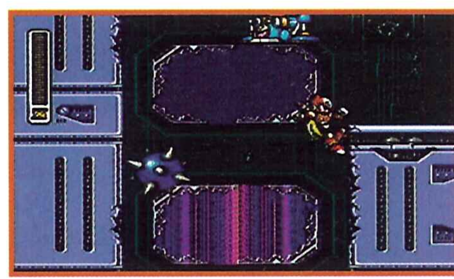
DIVERSIÓN: 80

La dificultad del juego y su largo desarrollo garantizan la duración del cartucho.
Divertido para los neófitos, pero a los que hayan disfrutado de anteriores entregas les puede parecer un poco repetitivo.

VALORACIÓN: 81

El carisma de Megaman le ha permitido ser uno de los héroes que más juegos ha protagonizado en las consolas de Nintendo. Sin embargo, el paso del tiempo no ha servido para que Capcom tratara de modernizar su compacta figura, ni su estilo gráfico, ni su mecánica de juego: visto un Megaman, vistos todos.
Este «Megaman X3» tampoco añade nada realmente nuevo, por lo que su interés se dirigirá a los auténticos fanáticos de la serie o a los que quieran enfrentarse a un juego difícil y aún no conozcan a este obstinado -pero simpático-, héroe de Capcom.



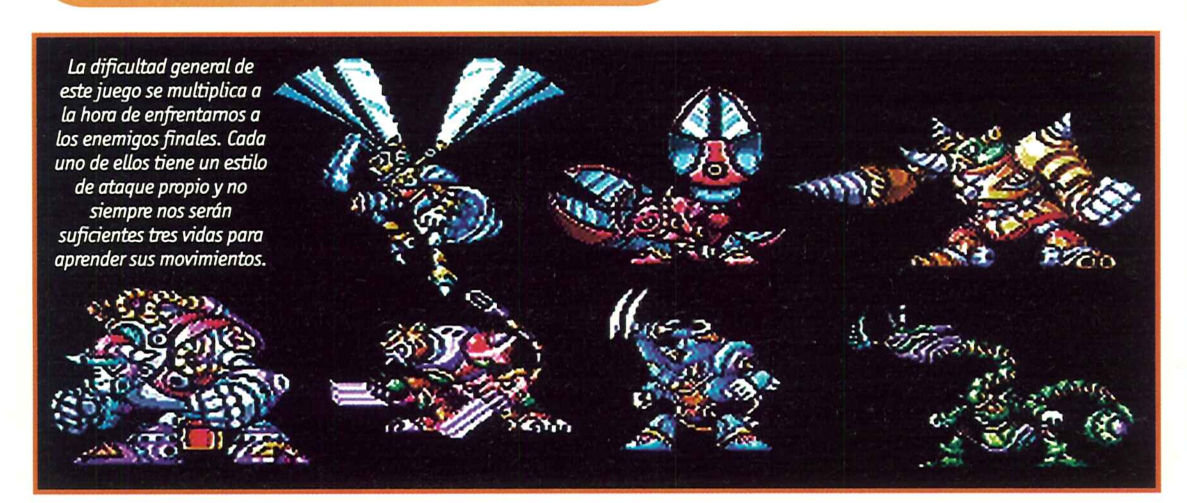






Megaman y su amigo Zero pueden "trepar" por las paredes usando sus poderosos saltos para rebotar. También pueden lazarse hacia abajo resbalando sobre la pared y controlando de este modo el descenso.





La dificultad general de este juego se multiplica a la hora de enfrentarnos a los enemigos finales. Cada uno de ellos tiene un estilo de ataque propio y no siempre nos serán suficientes tres vidas para aprender sus movimientos.

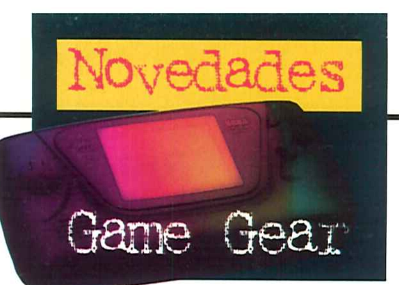
RANKING:

Super Metroid

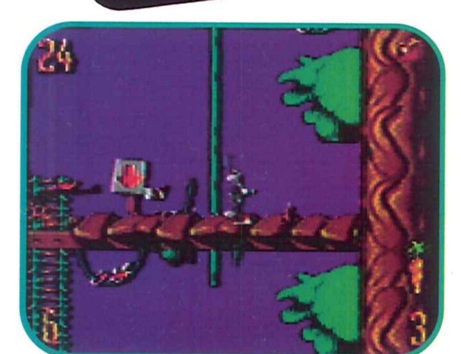
Megaman X2

Megaman X3





Bugs Bunny in DOUBLE TROUBLE



Se levanta la veda del conejo







La sequía ha llegado a su fin. Aquellos que pensaban que no iban a ver más novedades en su Game Gear ya pueden ir a buscar su consola, porque el show está a punto de empezar. Para ir abriendo boca Sega acaba de lanzar este «Bugs Bunny in Double Trouble», un cartucho que va a conseguir dejaros pegados a vuestra portátil durante muchas, muchas horas, haciéndoos olvidar por completo la temporada de escasez que hemos vivido en los últimos meses.

La primera impresión que tendréis al cargar este juego será la de estar frente a un típico plataformas, pero en cuanto os metáis en harina descubriréis que os encontráis ante un programa que guarda en su interior nada menos que 8 largas fases plagadas de sorpresas y que tienen lugar en escenarios tan diferentes y variados como un bosque, un castillo, una plaza de toros o el planeta Marte, por citar algunos ejemplos.

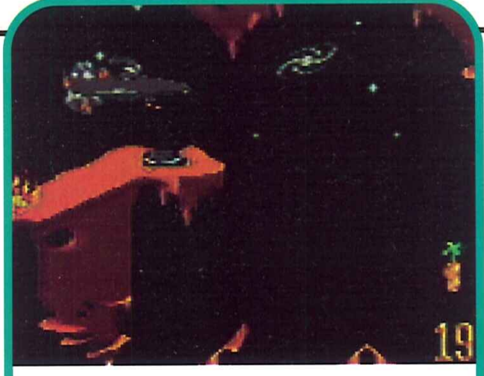
Lo que más vais a hacer en «Bugs Bunny...» será, -no vamos a engañaros-, plataformear a diestro y siniestro, pero os aconsejamos que vayáis calentando vuestras neuronas porque los laberintos y los líos de palancas que aparecen en el juego os van a asaltar contínuamente con la intención de que le deis también un rato al coco. Y por si esto os pareciera aún poco variado, los programadores han decidido incluir un nivel de matamarcianos que, a pesar de ser bastante corto, saciará los deseos de emociones fuertes de los más atrevidos.

En cuanto a los ítems y demás aderezos típicos del género estad seguros de que aquí hallaréis todos los que podáis imaginar y algunos más: vidas extras, energía, objetos para lanzar a los enemigos...

Vamos, que no le falta "de ná" a este excelente cartucho que llega a Game Gear como agua de Mayo.

Roberto Lorente



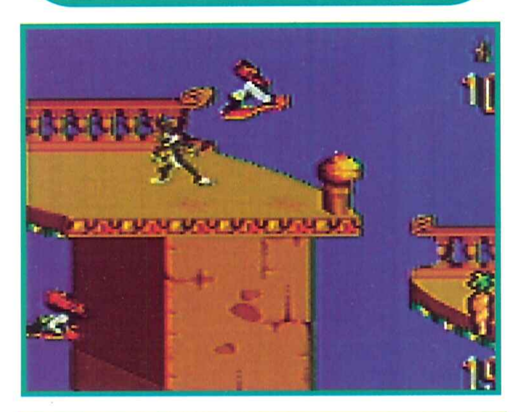


No sólo de dar saltos vive el conejo. En ocasiones, cuando el tráfico lo permita, Bugs será capaz de deleitarnos en una auténtica fase de matamarcianos.



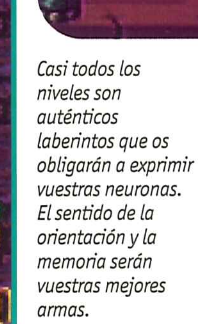
Consola:	GAME GEAR
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	SEGA
Programación:	PROBE
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	8
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	4 MEGAS





Dragones, monstruos, marcianos... Está visto que todo el mundo desea probar el estofado de conejo plataformero de la Warner.





Casi todos los niveles son auténticos laberintos que os obligarán a exprimir vuestras neuronas. El sentido de la orientación y la memoria serán vuestras mejores armas.



GRÁFICOS: 86

Gran variedad en los escenarios y una animación bastante lograda para el protagonista.

SONIDO: 80

Cada fase cuenta con su propia música que se adapta con acierto al argumento del nivel. Los efectos son meramente anecdóticos.

JUGABILIDAD: 85

Bugs Bunny se limita a correr y dar saltos en la mayor parte del juego, por lo que su control se muestra siempre preciso y sin excesivas complicaciones.

DIVERSIÓN: 83

La gran variedad de escenarios y situaciones diferentes que tendremos que afrontar consiguen que la diversión quede garantizada.

VALORACIÓN: 84

A falta de algo "rompedor" y original, la Game Gear echa mano de su mejor recurso para afrontar épocas de crisis: las plataformas con protagonista famoso.
Por fortuna, la gente de Probe no se ha dormido en los laureles -ni mucho menos-, y ha salpicado esta manida fórmula con ciertas dosis de frescura que envuelven todas y cada una de las fases.
El juego no deja de ser un plataformas, pero resulta lo bastante variado y bien realizado a nivel gráfico como para cumplir sobradamente su objetivo principal: divertir.

Game Gear recibe con los brazos abiertos un divertido plataformas protagonizado por uno de los personajes más carismáticos de los dibujos animados.



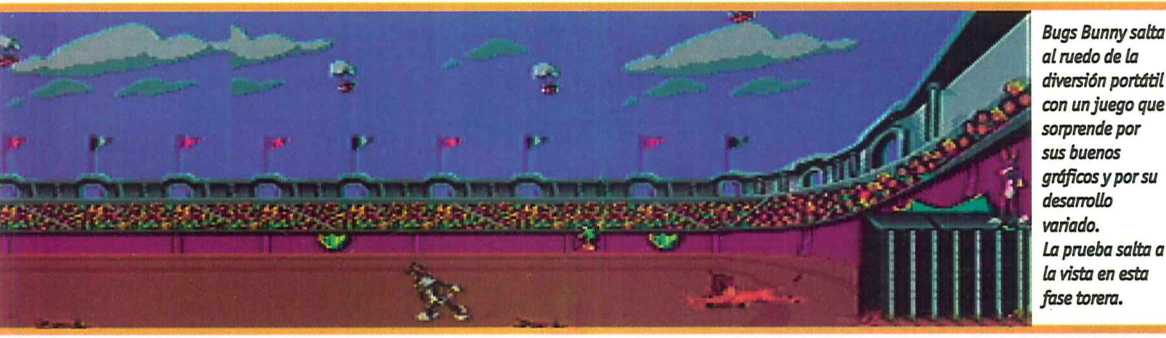
Viejos compañeros de aventuras del Conejo de la Suerte se pasean también por las 8 fases de este juego.

RANKING:

EarthWorm Jim

Bugs Bunny...

Daffy Duck in Hollywood



Bugs Bunny salta al ruedo de la diversión portátil con un juego que sorprende por sus buenos gráficos y por su desarrollo variado. La prueba salta a la vista en esta fase torera.

ARCADE Classics

Buscando en el baúl de los recuerdos



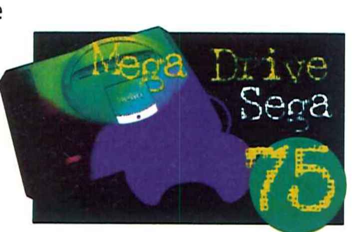
Sega ha realizado pequeños arreglos a estos tres juegos originales de Atari para hacerlos más vistoso gráficamente.

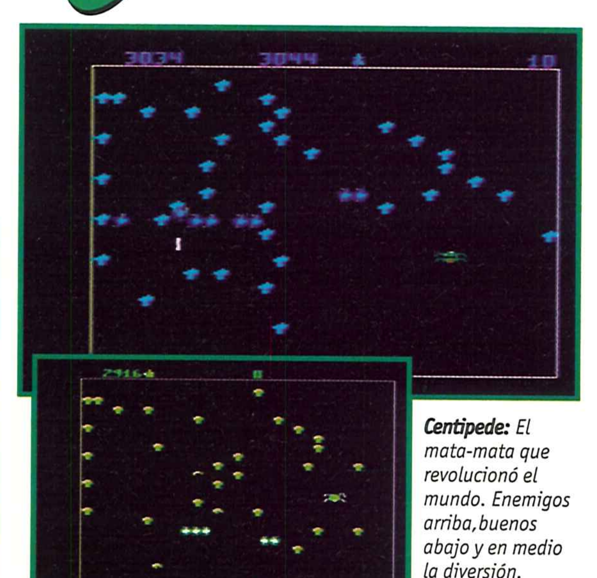
A falta de grandes novedades, buenas son recopilaciones de viejas glorias. O al menos esta es la conclusión que se saca después de ver este «Arcade Classics», el último lanzamiento de Sega que recopila en su interior 3 de los arcades que triunfaron hace muchos, muchos años en los salones recreativos.

Los títulos que se incluyen en este cartucho son: «Ultrapong», uno de los primeros videojuegos de la historia aparecido en los primeros años de la década de los 70; «Missile Command», una recreativa de 1980 que pasará a la historia por su original sistema de control a través de una bola; y «Centipede», otro clásico que vio la luz en 1982.

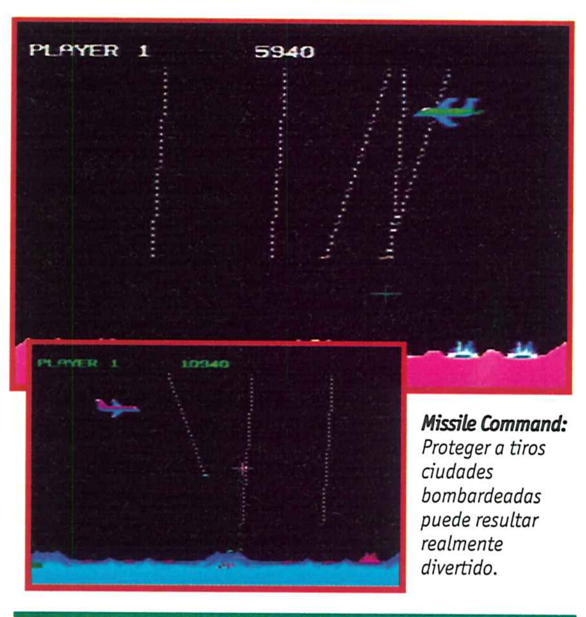
Todas estas "reliquias" jugables fueron obra de Atari y se han recogido sin alterar ningún elemento de las versiones originales, aunque como "extra" también podréis encontrar las versiones mejoradas (tampoco mucho) que la propia Sega ha realizado para esta ocasión.

Si vivísteis aquella época gloriosa del videojuego le sacaréis mucho más jugo a esta recopilación (ya sabéis, por la nostalgia y esas cosas). De lo contrario, encontraréis unos juegos bastante divertidos, aunque muy pobres a nivel gráfico.

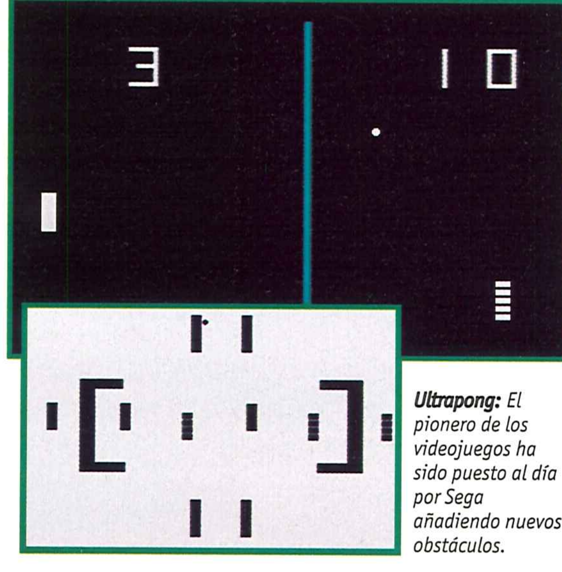




Centipede: *El mata-mata que revolucionó el mundo. Enemigos arriba, buenos abajo y en medio la diversión.*



Missile Command: *Proteger a tiros ciudades bombardeadas puede resultar realmente divertido.*



Ultrapong: *El pionero de los videojuegos ha sido puesto al día por Sega añadiendo nuevos obstáculos.*



BAKU BAKU ANIMAL

Lo bueno, si breve... regular



La llegada de los hambrientos animalitos creados por Sega a Game Gear no ha sido todo lo buena que nos hubiera gustado. No, no es que se haya cambiado nada de la fórmula que tantos éxitos ha deparado a los herederos del "Tetris", lo que ocurre es que la buena calidad de los gráficos (¿verdad que parece una contradicción hablar de un de buenos gráficos en un juego de este tipo?) ha dejado muy escaso el número de opciones. Esto, unido a un nivel muy bajo de dificultad, hace que la diversión, a pesar de ser intensa dure muy poco.



A pesar de ser un juego tipo puzzle, «Baku Baku Animal» goza de un aspecto gráfico muy meritorio.



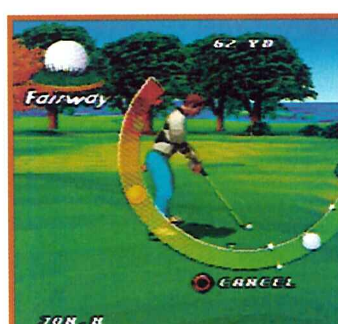
VIRTUAL GOLF

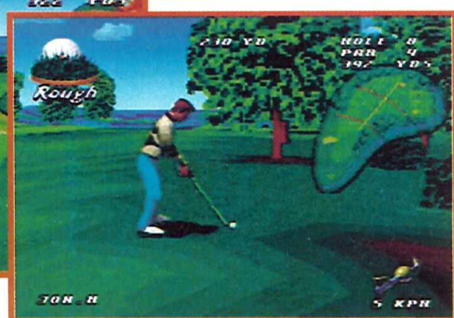
Fácil de controlar, difícil de dominar

Con los simuladores de golf uno nunca sabe qué esperarse. Si a la compañía programadora le da por recrearse con las posibilidades de los soportes de última tecnología, malo, ya que se hace pesada la tarea de cargar los campos. Si por el contrario opta por hacerlo sencillo, peor, pues está dando la sensación de que nos estafan al vendernos algo pasado de moda ... La elección acaba siempre reduciéndose a algo tan complejo como escoger entre sencillez de manejo y belleza.

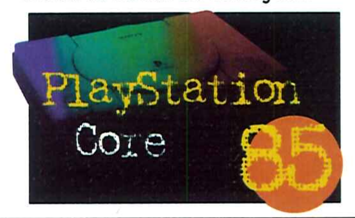
Afortunadamente para los amantes de este deporte, Core ha sabido solucionar en gran parte este dilema, pues su «Virtual Golf» permite disfrutar del golf más realista sin sacrificar por ello la jugabilidad.

Quienes busquen opciones y posibilidades técnicas no van a quedar defraudados, ya que podrán participar en un amplio repertorio de competiciones que incluyen desde la más completa hasta la habitual sección "training" para ir aprendiendo. En cuanto al campo y los participantes en las competiciones hay que decir que los polígonos y las texturas les han llegado a todos por igual, conformando un conjunto equilibrado, realista y, lo mejor de todo, que apenas requiere unos segundos de carga por parte de la PSX. En cuanto al control seguro que os tranquiliza saber que apenas necesitarás un par de partidas para controlar todas las posibilidades del juego. Otra cosa es meter la bolita en el hoyo...





Estas imágenes os darán una idea aproximada del especial cuidado que Core ha puesto en que su juego tenga la apariencia más real posible.





«Virtual Golf» hace gala de un control muy sencillo e intuitivo que permite disfrutar a tope de la simulación de este tranquilo deporte.

WORMS

Simpáticamente estratégico

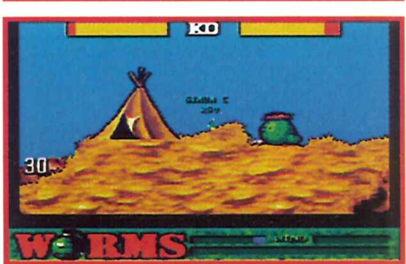
Estos simpáticos gusanos son capaces de hacer cualquier cosa con tal de borrar del mapa a sus rivales. Ocean les ha facilitado el trabajo poniendo a su alcance un montón de armas diferentes.

Gracias a Ocean el concepto de juego de estrategia está cambiando por completo.

Hasta ahora disfrutar con un juego de este tipo era un hecho considerado extraño y reservado a "cerebritos". Sin embargo «Worms» se ha encargado de demostrar que la diversión no entiende de géneros y que venir comprimida en un compacto disfrazado de "Strategic Game" no es ningún delito.

Como puede que ya sepáis, esta última versión de SNES corresponde a un título de gran éxito en otros formatos en el que varios equipos (de 1 a 4 para ser exactos) compuestos por 4 belicosos gusanos cada uno se enfrentan en un escenario 2D. Los conjuntos en liza pueden ser dirigidos tanto por humanos como por la propia consola y se enfrentan en combates en los que existe un amplio abanico de armas utilizables alternativamente por cada equipo. A partir de aquí todo queda a la habilidad del "tirador" y al capricho del variable viento que se empeña en dar sorprendentes efectos a los disparos. Con estos planteamientos tan simples, aderezados con un gran sentido del humor, «Worms» para SNES se muestra como una opción muy a tener en cuenta si se desea afrontar la estrategia de una forma dinámica y muy divertida.





Super Nintendo
Ocean
83

DESCENT

El Caos encuentra la 3ª dimensión





«Descent» nos invita a recorrer las peligrosas galerías de un complejo minero. Para ello podremos volar cabeza abajo o en ángulo de 90 grados, lo cual en principio resultará bastante complicadillo.

¿Qué pasaría si juntásemos un juego tipo «Doom», un matamarcianos, un simulador espacial y un arcade y lo salpicásemos todo con unos gráficos poligonales texturados?



La respuesta es que estaríamos exactamente ante «Descent», un compacto que nació como producto para PC pero que Interplay ha transformado para que brille con luz propia sobre PlayStation.

¿Que de qué va? Pues es algo complicado de explicar, pero viene a ser algo así como un «Doom» en el que podemos desplazarnos además de en las direcciones normales también hacia arriba y hacia abajo. Es decir, que tenemos libertad total para explorar las enormes galerías que componen cada fase de este juego.

Por el camino, lo de siempre: recoger armas y matar robots voladores que tiran a dar. Un planteamiento de lo más habitual que si no fuera por la buena realización técnica se mostraría insuficiente para mantener el interés en el juego.

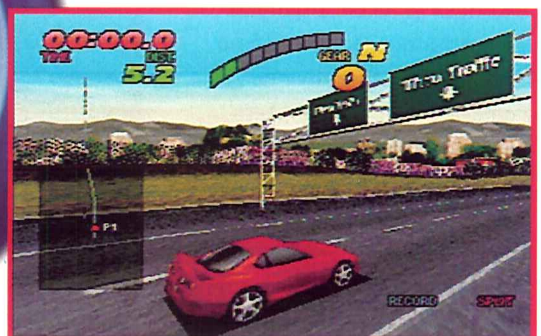
De todas formas eso de poder girar en todas las direcciones no dejar de resultar un poco mareante y hasta pasadas unas cuantas partidas tendremos la sensación de estar perdidos en medio de la nada.

En principio el juego resulta caótico, pero con la práctica llega a "enganchar" bastante.



The NEED for SPEED

La versión que faltaba



Uno de los detalles por los que se está caracterizando el primer año de vida de la consola más potente de Sega es tener en su catálogo los mejores simuladores de carreras creados hasta la fecha. Hemos tenido «Daytona USA», «Sega Rally», «WipeOut», tendremos «Destruction Derby» y ahora le toca el turno a este magistral «The Need For Speed».

Lo cierto es que esta apuesta de Electronic Arts no es nada arriesgada ya que, en sus apariciones anteriores en PlayStation y 3DO, el éxito de crítica fue total y, tras probar esta versión, tenemos que decir que apenas existen diferencias entre estas versiones y habría que mirar con lupa para hallar alguna significativa. Siguen estando los mismos coches, la misma base de datos, los mismos circuitos, las mismas vistas y, por supuesto, la misma sensación de velocidad y realismo que han hecho a «The Need For Speed» un título de gran prestigio.

Por desgracia, este título tiene muy serios adversarios, lo cual le pone las cosas muy complicadas.

En cualquier caso, se trata de un gran juego, muy completo y excelentemente realizado que no defraudará en absoluto a los amantes de la velocidad.





Las imágenes reales se combinarán con las renderizadas para hacernos disfrutar con estos sensacionales bólidos.



Listas de éxitos

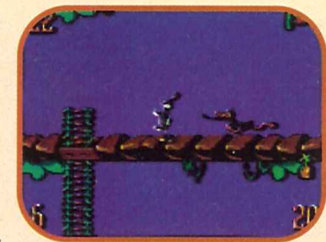
Mega Drive



Arcade Classics. La única novedad del mes es esta recopilación que está pensada para los nostálgicos. No es nada del otro jueves, pero puede resultarte divertida.

1 - (R) - Toy Story
2 - (4) - Tintín en el Tíbet
3 - (2) - Mortal Kombat 3
4- (6) - Olympic Summer Games
5- (3) - EarthWorm Jim 2
6- (5) - FIFA Soccer 96
7- (8) - Light Crusader
8- (10) - Worms
9- (7) - Maui Mallard
10- (N) - Arcade Classics

Game Gear



Buggs Bunny in Double Trouble. Tras unos meses más que flojitos, Game Gear nos sorprende con dos títulos refrescantes y muy apropiados para las fechas veraniegas. Los puzzles y las plataformas siempre están de moda.

1 - (2) - Power Rangers 2
2 - (R) - Return of the Jedi
3 - (N) - Buggs Bunny in D.T.
4 - (3) - Sonic Labyrinth
5 - (N) - Baku Baku

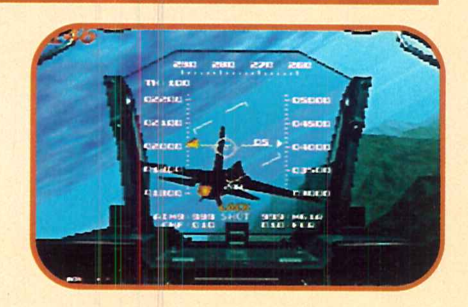
Game Boy



Olympic Summer Games. Nada mejor que completar la oferta olímpica de la tele con este divertido cartucho también olímpico. Y es que nuestras Game Boy este mes no están para muchas novedades.

1 - (R) - Toshinden
2 - (R) - Tintín en el Tíbet
3 - (5) - Olympic Summer G.
4 - (R) - Kirby´s BlockBall
5 - (3) - Donkey Kong Land

PlayStation



Raging Skies. Un simulador de vuelo es la única novedad del mes en PlayStation. Los movimientos en las primeras posiciones preparan la entrada de grandes títulos en otoño.

1 - (2) - Ridge Racer Revolution
2 - (3) - Toshinden 2
3 - (2) - Alien Trilogy
4 - (R) - Fade to Black
5 - (6) - Olympic Soccer
6 - (5) - Street Fighter Alpha
7 - (9) - Olympic Games
8 - (10) - Resident Evil
9 - (7) - Chronicles of the Sword
10 - (8) - Adidas Power Soccer
11 - (R) - Alone in The Dark
12 - (N) - Raging Skies
13 - (R) - Gunship
14 - (12)- Wing Commander III
15 - (10) - NBA Live 96

Super Nintendo



Worms. Llegan los gusanos más locos del mundo con la intención de arrastrase hasta las primeras posiciones. Claro que tendrán que contar con el permiso del eterno Megaman.

1 - (2) - Secret of Evermore
2 - (1) - Yoshi´s Island
3 - (R) - Toy Story
4 - (5) - Olympic Summer Games
5 - (6) - Doom
6 - (4) - Killer Instinct
7 - (R) - ISS Deluxe
8 - (N) - Worms
9 - (8) - Kirby´s Dream Course
10 - (N) - MegaMan X3

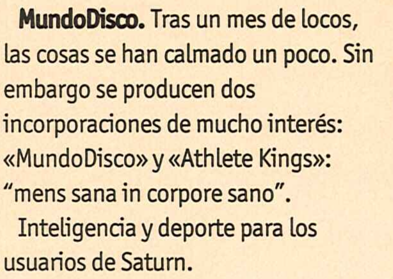
Mega CD

1 - (R) - Eternal Champions CD
2 - (R) - Jurassic Park CD
3 - (R) - Fatal Fury Special
4 - (R) - Shining Force CD
5 - (R) - EarthWorm Jim CD

MD 32X

1- (R) - Virtua Fighter
2- (R) - Virtua Racing Deluxe
3- (R) - Doom
4 - (R) - Primal Rage
5 - (R) - Star Wars Arcade

Sega Saturn



MundoDisco. Tras un mes de locos, las cosas se han calmado un poco. Sin embargo se producen dos incorporaciones de mucho interés: «MundoDisco» y «Athlete Kings»: "mens sana in corpore sano".
Inteligencia y deporte para los usuarios de Saturn.

1 - (R) - Sega Rally
2 - (R) - Panzer Dragoon 2
3 - (4) - Wipeout
4 - (3) - Virtua Fighter 2
5 - (R) - Euro 96
6 - (7) - Ultimate Mortal Kombat 3
7 - (6) - Olympic Soccer
8 - (N) - Mundo Disco
9 - (R) - Olympic Games
10 - (N) - Athlete Kings
11 - (8) - Street Fighter Alpha
12 - (10) - Virtua Cop
13 - (12) - Toshinden
14 - (11) - Alone in the Dark
15 - (13) - Guardian Heroes

Neo Geo CD



Fatal Fury Real Bout. Nada, nada que estos chicos de SNK siguen sin decidirse a traernos novedades para Neo Geo CD. Habrá que seguir tirando de clásicos...

1 - (R) - King of Fighters 95
2 - (R) - Fatal Fury Real Bout
3 - (R) - Samurai Shodown 3
4 - (R) - Fatal Fury 3
5 - (R) - Aero Fighters 3

Yen sigue al pie del cañón. Y lo cierto es que no nos explicamos cómo aguanta, porque la cantidad de cartas que recibe todos los meses no le dejan ni un segundo de respiro. Desgraciadamente, por cuestiones de espacio no puede resolver todas vuestras dudas, pero podéis probar fortuna enviando vuestras cartas a: HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº 4. 28700 S.S de los Reyes (Madrid) TELEFONO ROJO

Interesado en Saturn

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy y me empiezo a interesar por Saturn. Mis preguntas son:

1- Cuándo saldrán para Saturn «Fade To Black», «Alien Trilogy», «Resident Evil» y «Samurai Spirits»?

En principio, ni «Fade To Black», ni «Resident Evil» saldrán para Saturn, aunque no pierdas la esperanza. «Samurai Spirits» o mejor, «Samurai Shodown» depende de SNK más que nada y el juego más avanzado de esta compañía para Saturn, «King of Fighters», todavía no tiene fecha. «Alien Trilogy» estará a la venta en septiembre.

2- ¿Qué narices es el 64DD?

Es un periférico para Nintendo 64 conocido antes como Bulky Drive que funciona como una especie de disquetera para discos magnéticos de gran capacidad que aumenta las posibilidades de N64 al no limitarla únicamente a la capacidad, más reducida, de los cartuchos. Se ha dicho que los juegos de rol se harán en su mayoría, si no todos, para este sistema. «Zelda 64» está ligado al lanzamiento de este sistema para finales del 97.

3- ¿Está bien «Breath of Fire 2»?

Es un buen RPG para Super Nintendo que tiene la pega del idioma y de hacerse un poco monótono en los combates. Si te gusta este tipo de juegos sería una gran elección.

4- ¿Por qué PlayStation tiene más juegos que Saturn?

Los lanzamientos suelen ir por rachas, pero también es verdad que Sony ha puesto a la venta más juegos que Sega y que algunas compañías han hecho sus juegos sólo para PlayStation. De todos modos las cosas se están igualando en los últimos meses.

El Consolero Desesperado (Madrid)

En un futuro lejano...

Me gustaría que me contestaras a las siguientes dudas que me pasan por la cabeza:

1- ¿Qué oculto misterio guarda la multinacional Sega para bajar tanto el precio de su Saturn? ¿Estarán trabajando en la nueva Saturn 64 o Saturn M2? ¿Qué sabéis?

Andrés, eres un cachondo mental. Que yo sepa Sega no está trabajando en ninguna nueva Saturn más potente y lo de la tecnología M2 fue un rumor que Sega desmintió una y

EL CORCHO



otra vez. Creo que Sega de momento tiene bastante con vender la Saturn actual.

2- ¿Sony subirá también a PlayStation a la mágica cifra de 64 bits?

Quizás dentro de unos cuantos lustros, pero siéntate porque te puedes cansar de esperar.

3- ¿Qué juegos de coches tendrá Nintendo 64?

Por el momento y plan simulador sólo esta «Cruis'n USA». Se rumorea algo sobre un «Top Gear» y está casi seguro el «Rave Racer» de Namco.

4- ¿Se sabe algo de «Sega Rally 2»?

Todavía no.

Por cierto, está muy bien eso de pensar en el futuro pero ¿porqué no tratas de concentrarte un poco más en el presente? Relájate y goza, que esto al fin y al cabo va de divertirse.

Andrés Jumero (Málaga)

La duda eterna

¿Qué tal Yen? Te escribo para que me saques de dudas. Poseo una Mega Drive y una 32X.

1- He leído que Sega no va a programar más para estos formados ¿es eso cierto?

No tiene intención de programar más para 32X, pero para Mega Drive hay algunas cosas previstas, incluido un «Virtua Fighter». Además, hay otras compañías que todavía pueden hacer cosas para Mega Drive. Por ejemplo, Disney.

2- ¿Crees que tendría que renovar la consola? Cuál elijo, ¿Saturn o PlayStation?

Es un buen momento para renovarse, sobre todo teniendo en cuenta que los precios actuales de las 32 bits son más que asequibles. En cuanto a la segunda parte de la pregunta...

3- ¿Espero a Nintendo 64?

Tu verás la prisa que tienes. Si puedes esperar, mira a ver qué pasa con N64 y así conocerás todas las opciones.

Pataquillo Productions (Granada)

32 frente a 64

Bueno Yen, a ver si me publicas la carta, que estoy hecha un lío.

1- Tú crees que con la llegada de Nintendo 64 las 32 bits ¿empezarán a quedarse atrás o por contra aumentarán en títulos y seguirán bien?

No te quepa la menor duda de que las 32 bits no sólo no van a quedarse atrás, sino que seguramente aumentarán la cantidad y calidad de sus lanzamientos. Además, el hecho de que la consola de Nintendo sea de 64 bits no significa que vaya a haber una ruptura en el mercado como el paso de las 8 a las 16 o de las 16 a las 32.

2- ¿Hasta cuánto calculas que bajarán estas consolas?

Sinceramente, no creo que haya muchas más bajadas de precio. Ahora mismo están mucho más baratas incluso de lo que se pudo imaginar en un principio.

3- Si Psygnosis es casi "hermana" de PlayStation y programa para Saturn, ¿por qué no hace lo mismo Sega?

Pues porque Psygnosis es una compañía de desarrollo que tiene como principal objetivo vender juegos para todos los formatos, incluído PC. Su relación con Sony la "obliga" a programar primero en PlayStation, aunque luego tiene libertad para versionar sus juegos a la plataforma que prefiera.

Sega es Sega y su objetivo es conseguir que su consola sea la más vendida. Hacer juegos para otras consolas sería beneficiar a la competencia.

Una Consolera algo curiosa de Barcelona



Un auténtico fanático de Saturn

Hola Yen, me llamo Carlos y soy un fanático de la Saturn, me la voy a comprar dentro de escasas semanas. Ahí van mis dudillas:

1- ¿Me podrías decir qué trae el equipo base de Saturn?

Una consola, un mando, un cable euroconector, un cable de conexión a la red y un compacto con demos.

2- ¿Qué prefieres, «Rayman», «Jhonny Bazookatone» o «Bug!»?

«Rayman», me parece el más largo, variado, divertido y bonito.

3- Si mi tele no tiene clavija para euroconector, ¿Me convendría ponerle esa clavija a mi tele o comprarme el cable de antena de Saturn?

Sin duda alguna lo segundo, porque tu tele no se va a dejar ponerle ninguna clavija extra. Cuando veas un euroconector a lo mejor lo entiendes.

4- Me han dicho que el «Wipeout» de PlayStation es mejor que el de Saturn, ¿es eso cierto? ¿El de Saturn también lo ha hecho Psygnosis?

Las diferencias entre estos dos juegos son mínimas y podríamos decir que son exactamente igual de buenos. Sí, también es de Psygnosis.

6- ¿«FIFA 96» o «Euro 96»?

Personalmente me decantaría por el «Euro 96», me parece más jugable.

7- ¿Qué juego elegirías si te fueras a comprar una Saturn?

«Sega Rally».

Carlos.

Dudas sobre SuperNintendo

Hola Yen, me llamo Gilbert y tengo unas dudillas sobre los 16 bits de Nintendo. Ahí van mis preguntas:

1- ¿Qué cartucho me recomiendas «FIFA 96», «Toy Story» o «International Superstar Soccer Deluxe»? ¿Por qué?

Yo prefiero el «ISS Deluxe» al «FIFA 96» porque me parece más fácil de jugar y controlar, aunque no tiene tantos equipos, ni jugadores reales, ni ligas nacionales. «Toy Story» también es un juegazo.

2- ¿Dejarán de fabricar juegos para Super Nintendo dedicándose a los de nueva generación?

Pues sí, me imagino que tarde o temprano ocurrirá lo que dices. Pero todavía tienen que llegar muchos buenos juegos para Super Nintendo.

3- ¿Por qué preferís sacar más y más páginas de anuncios sobre videojuegos, pudiéndole poner más páginas al "Hobby Classics"?

¿En qué mundo vives, Gilbert? Los anuncios no los ponemos nosotros, los ponen las compañías de videojuegos. Y aquí no tengo espacio para explicarte la importancia de la publicidad, no sólo en las revistas, sino en cualquier otro medio

Gilbert López Pérez (Córdoba)

La PlayStation azul

Hola Yen, he ido acumulando unas dudas que seguro que tú me puedes responder con tu inteligencia.

1- Me voy a comprar una PlayStation y en el número de junio se ve a García Calvo

EL CORCHO



junto a una PSX de color azul, ¿cuántos colores hay? ¿dónde puedo conseguir esa PlayStation azul?, ¿Cuánto vale?

Esa PlayStation azul es una consola especial que Sony ha prestado a las revistas del sector y a ciertas compañías de software. Sirve para poder jugar con versiones sin terminar de los juegos y no se puede comprar: la única PlayStation a la venta es de color gris.

2- Recomiéndame un juego por género: Lucha, fútbol, coches, aventura gráfica y tipo «Doom»

«Tekken 2» (cuando salga dentro de poco), «Olympic Soccer», «Ridge Racer Revolution», «MundoDisco» y «Doom».

Miguel Angel García Carmona (Granada)

N64 frente a PlayStation

Hola Yen, ¿cómo te va? Tengo una Super Nintendo y espero comprarme una consola de nueva generación. Allá van mis dudas:

1- ¿Qué puede ofrecer Nintendo 64 que no pueda PlayStation?

«Mario 64», «Pilot Wings 64», «Killer Instinct».... juegos exclusivos de Nintendo. En teoría también ofrece tecnologías más avanzadas, pero eso, como todo, hay que demostrarlo con más juegos.

2- ¿Cuál de estas dos consolas puede ofrecer los mejores juegos gráficamente?

Teóricamente Nintendo 64 tiene más potencia gráfica, pero los números fríos, los datos por sí solos, no valen para nada. Toda la teoría hay que demostrarla en la práctica.

3- He oído rumores de una PSX 2, ¿en qué consistirá? ¿cuándo saldrá? ¿será mejor que la N64?

Según Sony, no están trabajando en ninguna PlayStation 2. Olvídate de momento del tema.

Alfonso Ramírez Jiménez (Madrid)



Hola Yen, espero que me respondas con sinceridad a estas preguntas. Por cierto, tengo una mega Drive.

1- ¿Crees que haría bien comprando «Separation Anxiety» teniendo en cuenta que flipo con los protagonistas? ¿Qué semejanza tiene con el beat'em up de Capcom «Cadillacs and Dinosaurs»? ¿Son contundentes los golpes?

Es un juego normalito, aunque bastante entretenido. Si flipas con los personajes seguro que te gusta, pero no tiene ningún parecido con el arcade de Capcom. Los golpes vienen realzados por viñetas, al estilo de los cómics. Hay muchos tipos de golpes y hasta ataques especiales.

2- ¿Ha salido o saldrá un juego de «Los 4 fantásticos»?

Que yo recuerde no hay ninguno, aunque sí los había de los personajes por separado. En principio no hay ningún título del estilo para Mega Drive.

José Fernando Tercero (Ciudad Real)

Roberto Sierra Dubla
Valladolid

Ángel García García
Granada

María Abellán Hernández
Lucena
Córdoba

Nacho Vidal Vázquez
Valencia

Jose Antonio Moya Dominguez
Zaragoza

Un nintendero dudoso

Hola Yen, soy una fanático de Hobby Consolas que tiene unas dudas:

1- ¿Merece la pena «Secret of Evermore» o espero a «Illusion of Time 2»?

Yo no esperaría. Para cuando salga «Illusion of Time 2» ya habrás disfrutado largo y tendido de «Secret...»

2- ¿Qué sabes de «Donkey Kong Country 3»

Que habrá un nuevo personaje, nuevos amigos a los que pedir ayuda, un nuevo enemigo final y nuevos escenarios. Posiblemente saldrá en España para estas navidades.

3- Ya que no tengo mucho dinero, ¿intento comprarme una PlayStation o la Super Nintendo me puede dar mucho juego?

Si estás contento y te diviertes con tu Super Nintendo no tienes por qué cambiar de consola. Ahora, si ya no te diviertes lo mismo y necesitas nuevas emociones, cambia de máquina. Al fin y al cabo, ahora las nuevas consolas están a un precio bastante asequible.

4- ¿Cuál te parece mejor, «Tekken 2» o «Toshinden 2»?

«Toshinden 2» es más sencillo de jugar, más espectacular, más plástico. «Tekken 2» es más completo, más difícil de controlar y no menos impresionate. Si eres un fanático de los arcades de lucha decántate por «Tekken 2».

Un Desconocido de Pontevedra.

Comprar por correo

Hola Yen. Soy un joven vitoriano de 18 años con unas preguntas:

1- ¿Cuáles son los tres mejores juegos de coches de PlayStation? Pónmelos de mejor a peor según tu criterio.

«Ridge Racer Revolution», «Destruction Derby» y «Need for Speed». Atento a «F-1».

2- ¿Qué juegos de coches van a salir para esta consola?

«Destruction Derby 2», «F-1» (que puede convertirse en el mejor), «Wipeout XL», «Street Racer».

4- Gráficos renderizados en tiempo real ¿quiere decir que si en un juego de coches el marcador indica 200, da la sensación de ir a 200?

No, significa que la consola va generando las renderizaciones en tiempo real, es decir que los objetos van presentándose en pantalla a medida que aparecen en el campo de visión del jugador, no están dibujados previamente. Todos los juegos con gráficos renderizados no están en tiempo real, por ejemplo «D» o «Panzer Dragoon» están predibujados, es decir, que siempre son los mismos y no necesitan regenerarse.

5- ¿Merece la pena comprar una consola por correo? ¿tendría problemas con la garantía? Es que en Mail las consolas están más baratas, con lo que te ahorras casi tienes para un juego.

Sí. Si el distribuidor es de confianza, como en el caso de Mail, no tendrás ningún problema ni con el envío, ni con la garantía. Y además te ahorrarás unas pelillas....

Unos consoleros vitorianos

Dudas terroríficas en PlayStation

¿Qué tal, Yen? Espero que bien. Tengo unas dudas a las que no encuentro respuesta concreta. Intenta ayudarme.

El CORCHO



1- ¿Habrá «Destruction Derby 2» en PlayStation? ¿Para cuándo?

Sí, posiblemente para finales de año.

2- ¿Qué CD ROM es más rápido, el de Saturn o el de PlayStation?

Los dos son de doble velocidad.

3- He oído que «Resident Evil» es una aventura buenísima. ¿Te envuelve? ¿Y el terror?

Si juegas de noche y con cascos (enchufados a la tele, claro) te temblarán las piernas. Es súper envolvente y realmente terrorífica.

4- ¿Namco convertirá para PlayStation «Time Crisis»?

Eso es casi seguro, por no decir seguro del todo.

Natalio Jesús del Val (Burgos)

Preguntas "serias" sobre las 32 bits

¿Cómo va eso, Yen? Soy una de las pocas lectoras asiduas de la revista desde aquel lejano Nº 1 y después de muchos años de inactivo letargo me he decidido a escribirte a ver si me puedes solucionar unas dudillas:

1- Teniendo en cuenta que tengo un 486 a 33 y pienso adquirir una máquina de "nueva generación", ¿qué me recomiendas, comprar una 32 bits o un CD ROM de cuádruple velocidad? ¿Cuál de los dos formatos es más potente?

Si nos sigues desde el Nº1, sabrás que soy un defensor incansable de las consolas, por lo que mi recomendación está clara: cómprate una 32 bits. En cuanto a tu segunda pregunta, no sería si es más potente un lector de CD para PC que una consola, sino si tu 486 es más potente que una 32 bits o si el lector de cuádruple velocidad es más rápido que el lector de una 32 bits. Como acabo de decir, estas consolas tienen lector de doble velocidad, luego... calcúlalo tú misma.

2- ¿Cuándo llegará a España esa Saturn más potente? ¿Será exactamente igual que la actual?

No es más potente, es más barata porque está fabricada con componentes más baratos. Puede llegar cuando se acabe el stock de Saturns en España y Sega haga un nuevo pedido a Japón, pero aún no hay nada decidido. La máquina será negra, igual que la actual, pero conservará los botones redondos (power y reset) de su diseño original.

3- ¿En qué consiste exactamente la tarjeta MPEG para Saturn? ¿Lleva un lector de láser Disc? ¿Es compatible con los CDs que hay actualmente en el mercado?

Es una especie de cartucho que se coloca en una entrada trasera de la consola y permite visionar todo tipo de películas grabadas en formato Vídeo CD, pero no las Láser Disc, que es un sistema totalmente distinto al MPEG.

4- He visto en algunas tiendas que venden juegos japoneses ¿Son los CDs japoneses compatibles con las consolas pal?

No, pues, como tú dices, en España se utiliza el sistema Pal de TV y en Japón el NTSC.

5- ¿Psygnosis versionará todos sus juegos a Saturn sin excepción? ¿Los únicos juegos exclusivos de PSX serán los de Namco?

No se sabe. En principio Psygnosis programará primero para PSX y luego estudiará si les conviene o no sacar la versión de un determinado título para Saturn, pero seguramente versionará casi todos.

PSX también tendrá en exclusiva los propios juegos de Sony, tales como «Total NBA» o «Crash Bandicoot».

Esfinge Sibila (Patolandia)





Space Adve COBRA

Takara traslada el mito a la nueva generación

Hace unos años Antena3 nos ofreció una serie de animé llamada "Super Agente Cobra". Ahora, los entendidos del manga la llaman por su nombre original, "Space Adventure Cobra", y la noticia es que este personaje va a aparecer proximamente en un juego para PlayStation y Saturn.

"Cobra" es originalmente un manga creado por Buichi Terasawa. Nada más aparecer en el mercado gozó de un increíble éxito que la compañía Tokyo Movie Shinsha aprovechó para lanzar un film de animé que vio la luz en Julio de 1982 (ya ha llovido). Ese mismo año se estrenó una serie de TV que se prolongó a lo largo de 31 capítulos.

Es esta última versión de animé la que Antena3 ofreció en 2 ocasiones. El film, con 99 minutos aproximados de duración, también ha sido editado en nuestro país por Manga Video.





ntura





El argumento original

Cobra es un pirata espacial que durante años ha burlado los controles de la Federación de Justicia de las Galaxias Unidas quien ha puesto precio a su cabeza. Un buen día se topa con una caza-recompensas llamada Jane Flower, quien se enamora de nuestro amigo y le pide que la ayude a rescatar a Catherin, una de sus dos hermanas mellizas. Cobra acepta, pero se topa con Lord Necron, líder de La Hermandad Galáctica. Este personaje derrota a Cobra y mediante control mental hace que Jane muera a manos de su hermana.

Dominic, la otra hermana de Jane, le cuenta a nuestro héroe que las tres son hijas de la reina de un planeta llamado Mirus que es en realidad un planeta artificial regido por una computadora que únicamente obedece las órdenes de la reina. Un desastre deja como únicas supervivientes del planeta a las 3 hermanas. Lord Necron había logrado controlar los pensamientos de Catherin y pensaba utilizarla para controlar Mirus y destruir así toda la galaxia. Cobra se enfrenta otra vez con las tropas de la Hermandad Galáctica, y esta vez es Dominic quien muere a manos del propio Necrón, quien había convertido una de sus costillas en una gigantesca lanza que atraviesa el cuerpo de la chica.

Cobra escapa y va hacia el planeta Marus, donde se encuentra con Necrón y la ahora reina Catherin. Cobra acaba con Necron usando la costilla con la que éste mató a Dominic.

Este es el argumento principal **del manga, el OAV y la serie de TV.** Obviamente se vio alterado en la versión televisiva, ya que en sus 31 episodios abarcó otras muchas historias secundarias. Todo un lujo para quienes tuvimos la ocasión de verla.



Cobra, the Psychogun

Este es el título de **un nuevo manga** basado en las aventuras de Cobra. Está realizado completamente por ordenador, habiéndose utilizado los más avanzados programas de generación de gráficos en 3D. Este manga tiene una increíble versión animada cuyo lanzamiento en Japón se produjo el pasado mes de marzo, y es de esta reciente versión de donde parten los juegos para las consolas de 32 bits.

Por ahora se tienen pocos datos de esta producción animada, pero por el tiempo empleado en su realización podemos imaginar que debe ser una auténtica maravilla.



Los "hermanos" de Cobra

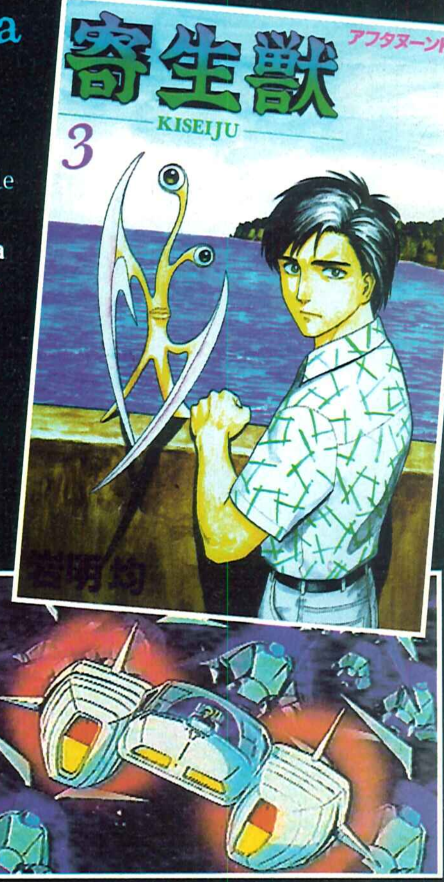
Buichi Terasawa es un autor que ha tocado todo tipo de temas. Empezó dibujando **mangas para chicas** o **Shojo Manga**, aunque la afición por realizar este estilo de cómic le duró aproximadamente un año. Una vez finalizada esta etapa y habiéndose adentrado en el **Shonen** o **mangas para chicos**, dibujó "Space Adventure Cobra" y otros títulos que podríamos considerar como los 'hermanos' de Cobra:

"Midnight Eye Goku": Una obra con una ambientación thriller/ciberpunk que poco tiene que ver con los DragonBalls. A partir del manga se realizaron dos OAVs en 1989 que Manga Video ha puesto a la venta los meses Junio y Julio de este mismo año.

"Raven Tengu Kabuto": Este es un manga ambientado en un Japón feudal alternativo adornado con seres legendarios de la mitología japonesa y complicada tecnología avanzada. Se realizó un OAV en el 1992, posterior a una serie de animé para TV que disfrutamos en Tele5.

"Red Brand Takeru": Esta historia se basa en un antiguo héroe japonés llamado Yamato Takeru.

"Galaxian Nights": Es la más reciente de las obras de Terasawa. Se ha basado en "Las mil y una noches" y "The Arabian Nights" para crear un entorno similar retocado con escenarios espaciales. Una paranoia digna de Terasawa.



Matta Raigetsu!!!
Por El Gran Maestro de las Artes Parciales



Cobra, the Psychogun (el videojuego)

Primero en Playstation, después en Saturn



No es la primera vez que el famoso Cobra visita los video juegos. Sus andaduras son ya famosas en los ordenadores. Incluso hace unas semanas apareció la última versión de la serie para **Macintosh.** Y es que el manga de Teresawa es muy popular en tierras niponas.

Ahora comienza una nueva etapa en las 32 bit de la mano de **Takara**, una compañía muy identificada con estas consolas desde su aparición en el mercado. Hay que recordar que Takara ha sido una compañía conocida sobre todo por las conversiones de famosos títulos de SNK para las 16 bit hasta la llegada de PlayStation, cuando se destapó con las dos partes de **«Toshinden».**

Ahora su apuesta es mucho más ambiciosa, en parte por enfrentarse a un personaje poco menos que idolatrado en Japón, y en parte por hacerlo con un juego bastante peculiar. **«Cobra»** incluirá una interesante mezcla de géneros que llevará al jugador a enfrentarse a fases de "shoot´em up" estratégico tipo «Doom» y a otras en las que deberá pilotar un coche para ir sorteando obstáculos a toda velocidad, todo ello envuelto en multitud de escenas que irán tejiendo el argumento a base de diálogos con otros personajes.

Además, Takara ha confirmado la inclusión de una espectacular "intro" realizada mediante imágenes generadas por ordenador.

El juego constará de 20 niveles divididos en 5 secciones, a lo largo de las cuales el protagonista visitará Nueva York, donde se encontrará con su amigo Gypsy Doc, ayudará a una joven arqueóloga y contará con la cooperación del príncipe Crift Bold para exterminar a todos sus enemigos con su pistola laser.

Aunque el juego todavía se encuentra en desarrollo, todos dan por seguro su éxito. La primera en aparecer será la versión de PlayStation y poco después llegará la de Saturn.









Takara ha asumido el reto de llevar a la nueva generación uno de los mitos del manga en Japón. Las primeras imágenes ofrecidas resultan bastante prometedoras.



SE BUSCA

¿HA VISTO USTED A ESTE HOMBRE?

Stanley ha desaparecido

Se cree que puede estar viajando por el tiempo, tras un accidente sufrido mientras intentaba arreglar una avería en nuestro megacomputador. Ha sido visto en la prehistoria, en los alrededores del palacio del Shogun en el Japón medieval, batallando en la Primera Guerra Mundial, haciendo de pistolero en el salvaje oeste y se espera que en cualquier momento se traslade al futuro. En el momento de su desaparición vestía mono amarillo, botas de trabajo y llevaba puesto sus auriculares estéreo.

¿Alguien sabe algo de Stanley?

NO BUSQUES MÁS

TODA LA VERDAD SOBRE TIME COMMANDO, ESTE MES, EN MICROMANIA

Y ADEMÁS

- Megareportaje especial. Los nuevos JUEGOS EN 3D. Prey, Quake, Alien Trilogy, Into the Shadows, Unreal, Shadow Warrior, Blood...
- Patas Arriba. Todo lo necesario para acabar con ZORK NEMESIS.
- Escuela de Pilotos. AH 64D LONGBOW alza el vuelo.
- MegaJuego: GENDER WARS. Hombres y mujeres en pie de guerra.

¡¡No te pierdas el nº 4 de la Colección Micromanía!! Este mes ARCADES.



Y en nuestro CD ROM:

- GRAN EXCLUSIVA. Versión shareware de QUAKE.
- Demos de : GENDER WARS, SETTLERS II, EURO 96, GENE MACHINE...
- Trailers, previews, multimedia shareware y mucho más.





MICRO mania

SÓLO PARA ADICTOS

Ya a la venta en tu quiosco

por sólo 595 ptas.

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

SKY TARGET

VUELVEN LAS BATALLAS AÉREAS





Mucho ha tardado en llegar este juego a nuestro país desde que fue presentado hace varios meses en Tokyo. Quizás a **Sega** le costaba hacerse la competencia a sí misma, teniendo en cuenta que todavía tenía en los salones esa institución llamada **«R-360»**.

«Sky Target» recupera el estilo clásico de los juegos de aviones, en su acepción más arcade, emocionante y espectacular. En este título no esperéis, por tanto, encontraros un simulador complicado y con un amplio panel de control sino que, como buena recreativa que es, descubriréis **un juego que busca la diversión de una manera directa,** facilitando al máximo la labor del jugador. Este último aspecto se lleva hasta las últimas consecuencias, ya que **sólo se necesita una mano para jugar:** el mueble cuenta con un único mando que simula la palanca de control y con ella se maneja el avión y, mediante dos botones, se hace uso de la ametralladora y de los misiles.

Ni siquiera manejar el avión resulta complicado, ya que el jugador debe limitarse a moverlo a lo largo y ancho de la pantalla para apuntar a los enemigos o para esquivar sus disparos. En otras palabras, estamos hablando de un **"shoot´em up" con perspectiva frontal** que, eso sí, presenta **una calidad técnica impresionante**, con enormes naves poligonales desplazándose por la pantalla.

El desarrollo del juego tampoco tiene mayor historia. El jugador debe ir superando diversas misiones, que consisten en acabar con el mayor número posible de enemigos y, sobre todo, salir ileso para conseguir llegar a nuevos escenarios con diferentes enemigos. Es tal su similitud con los "matamarcianos" que incluso cuenta con **un enemigo final en cada fase**, que suele ser un enorme avión repleto de armamento.

Su escaso repertorio de opciones se limita a la elección del avión, entre **cuatro modelos diferentes**, y la posibilidad de **elegir el itinerario** en un momento determinado del juego.

Sin embargo, la espectacularidad de todas las fases y enemigos, y su control sencillo y ultra suave le bastarán para conseguir enganchar a cualquier jugador.



Los enemigos de final de fase son enormes aviones a los que hay que derribar mediante muchos impactos, destruyendo uno a uno todos sus motores y baterías de combate. La barra amarilla que aparece en la parte superior indica su resistencia.

HOBBY RECOMIENDA...

En los salones existe la posibilidad de disfrutar varios jugadores a la vez en una misma recreativa, pero esta oferta suele limitarse a los simuladores como «Sega Rally» o «Daytona USA». Ahora podéis formar equipos de dos y organizar retos con este nuevo juego llamado «Dunk Mania». Os podemos asegurar, por experiencia, que merece la pena.

LOS + BUSCA2

1. VIRTUA FIGHTER 3.

Este juego ya es tan habitual en esta lista como el propio encabezamiento. Pero es que los amantes de la lucha lo siguen pidiendo a gritos.

2. DECATHLETE.

Esperemos que cuando leáis estas líneas ya haya llegado a los salones. Y es que como se retrase un poco más, nos pillan las olimpiadas del 2000.

3. PROPCYCLE.

Este curioso juego "aeróbico" puede llegar este verano a los salones. Ya ha levantado mucha expectación.







En «Sky Target» podremos elegir entre cuatro aviones diferentes, cada uno con sus correspondientes características. Por otra parte, las dos vistas elegibles siempre nos muestran al aparato desde la parte posterior.



El mueble que presenta «Sky Target» ofrece un cómodo asiento desde el que manejamos el aparato con una sola mano, utilizando el ergonómico pad de control con los botones de disparo incorporados. Encontraréis este juego en los salones New Park de Madrid y Barcelona.

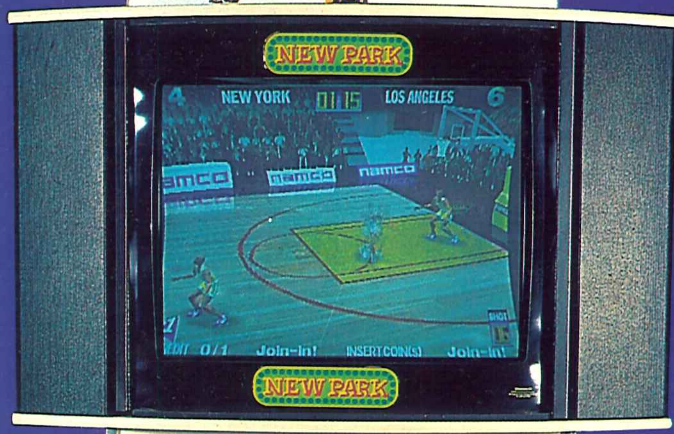
ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

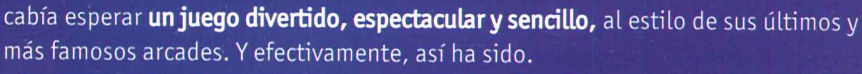
DUNK MANIA

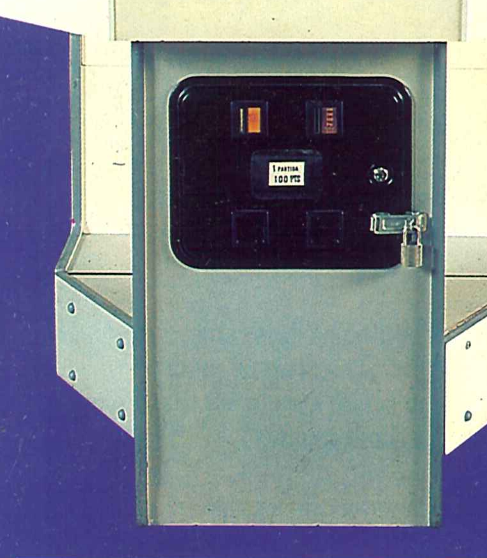
EL MEJOR BALONCESTO-ESPECTÁCULO











Namco continúa llenando los salones de juegos variados que abordan todos los géneros. Ahora le ha tocado el turno al baloncesto, una modalidad en la que debuta está compañía japonesa. Viniendo de Namco, sólo cabía esperar **un juego divertido, espectacular y sencillo,** al estilo de sus últimos y más famosos arcades. Y efectivamente, así ha sido.

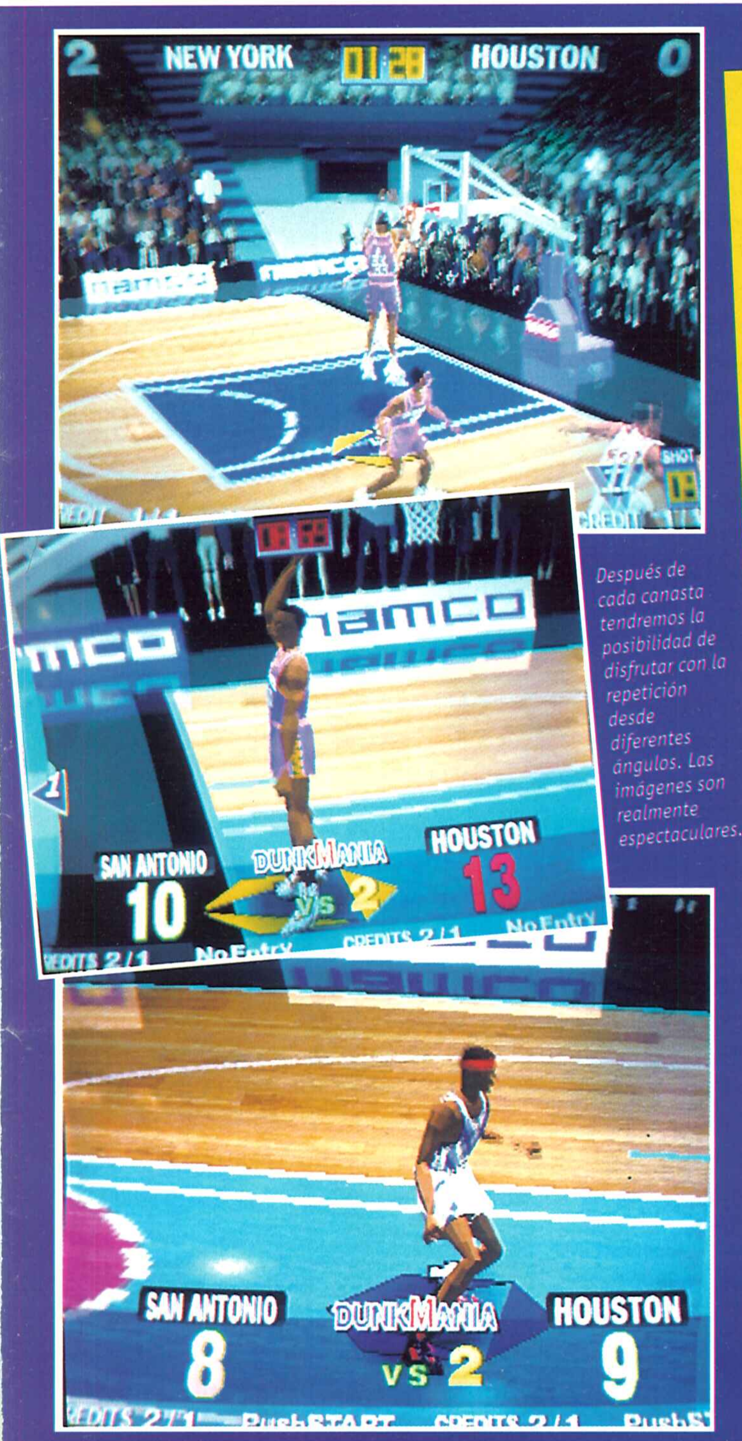
Su propuesta es desde el primer momento inconfundible ya que presenta un baloncesto de **"dos contra dos"**, una variante que ha hecho famosa el ya mítico **«NBA JAM»** y que simplifica notablemente este deporte eliminando todo tipo de tácticas o complejos movimientos de equipo. Aquí todo se reduce a dos opciones: pasar a tu compañero o tirar a canasta.

Sin embargo, a diferencia del programa de Midway, **Namco** no ha optado por el espectáculo ficticio que permite a los jugadores realizar saltos de 10 metros o meter canastas imposibles con todo tipo de piruetas o movimientos a la velocidad del rayo. **«Dunk Mania»** refleja un baloncesto con tan solo cuatro jugadores, pero que **intenta parecerse lo más posible a la realidad.** Así, tanto la velocidad del juego como los movimientos de ataque y defensa son un calco del baloncesto de verdad, lo cual, por otra parte, no quiere decir que no se puedan realizar todo tipo de jugadas espectaculares, como "mates", "alley oops" o entradas fulgurantes a canasta, pero siempre dentro de los límites que marca la simulación. Para conseguir todo esto, **Namco** ha recurrido a **jugadores y escenarios polígonales** y a la utilización de **diversas cámaras.** El resultado están vistoso como real.

Pero la cosa no acaba aquí, ya que el modelo que ha llegado a nuestro país, y que ya podéis disfrutar en los **salones New Park de Madrid y Barcelona**, consiste en dos enormes muebles con una pantalla de 50 pulgadas (como el de la foto) situados uno de espaldas al otro e interconectados. Esto permite que puedan participar hasta **cuatro jugadores simultáneamente** enfrentándose por parejas y sin problemas de espacio. Ni que decir tiene que esta opción es totalmente alucinante, y permite organizar auténticos campeonatos.

Namco, una vez más, ha vuelto a dar con la clave del éxito.





Después de cada canasta tendremos la posibilidad de disfrutar con la repetición desde diferentes ángulos. Las imágenes son realmente espectaculares.



El número situado encima de la cabeza de los jugadores indica al usuario cuál es el que está controlando en ese momento. En caso de que sólo haya un jugador, la máquina se encargará de manejar automáticamente al compañero.

TOP 10 ARCADE

1. CRYPT KILLER - KONAMI

Después de tres semanas ha llegado a lo más alto. Enhorabuena para Konami que ha sabido sacar el máximo partido a la diversión sin excesivos alardes técnicos.

2. TIME CRISIS - NAMCO

Confirmando la buena salud de los juegos de disparo, el sensacional programa de Namco se mantiene en las posiciones más altas.

3. MANX TT - SEGA

Pese a las modas, el impresionante juego de Sega no baja la guardia. Es muy difícil resistirse a echar una partida.

4. KILLER INSTINCT 2 - NINTENDO

Después de su fulgurante entrada ya ha dejado de ser novedad y, por tanto, empieza a ocupar posiciones más acordes con su calidad.

5. VIRTUA COP 2 - SEGA

Otro que se mantiene desde hace varios meses, ayudado por el creciente prestigio de los juegos de disparo.

6. SKY TARGET - SEGA

Parece que ha llamado la atención este arcade de aviones. Su impactante aspecto visual tiene bastante parte de culpa.

7. VIRTUA STRIKER - SEGA

Aunque sigue teniendo sus incondicionales, ya no acapara a las masas como antes. Tal vez llegó el momento del relevo.

8. SEGA RALLY - SEGA

Sigue siendo uno de los juegos estrella de los salones, aunque las modas puedan hacer subir o bajar su popularidad.

9. R-360 - SEGA

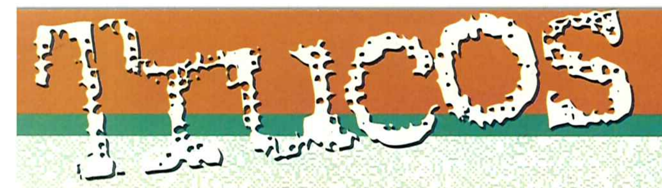
Le ha salido competencia a este simulador. Y encima en su propia casa. Aún así, el espectacular mueble sigue marcando las diferencias.

10. CYBER CYCLES - NAMCO

Se resiste este juego a salir de la lista. Y es que hay muchos jugadores que lo prefieren a «Manx TT». Cuestión de gustos.

Y ADEMÁS...

Sigue siendo preocupante el bajo estado de forma de la lucha, a pesar de que determinados juegos siguen teniendo sus incondicionales. Se echa de menos algo realmente innovador en el género.



Total NBA'96

PLAYSTATION

-Una nueva distracción durante los descansos:
En los descansos de la mitad de los encuentros, pulsando R1, R2, L1 y L2 verás, sin letras que impidan una buena visión, unas imágenes de vídeo increíbles. Pero aún hay más. Mira, mira...

- Equipos secretos del All-Star:
Para acceder a los equipos de las temporadas 94/95 y 95/96 de los All-Star ve al modo "Exhibition" y pulsa R1, L1, R1, L1, R2, L2, R2 y L2 para la temporada 94/95 y R1, R1, R,2 R,2 L1, L2, L1 y L2 para la temporada 95/96.
Ahora sólo tienes que quitar el off de la opción All Star para comenzar a jugar.





Sega Rally Championship

SEGA SATURN

-Coche fantasma:
Una de las mejores formas de aprender con los errores es ver claramente en qué se ha fallado. Y mejor todavía si podemos verlo al mismo tiempo que intentamos remediarlo. Pues eso es lo que te ofrecemos. Si en la opción "Time Attack", después de haber realizado una vez el recorrido utilizando el coche Celica, vuelves a intentarlo, hazlo de esta manera: cuando comience la carrera deja por unos segundos el coche sin acelerar y verás cómo sale un coche fantasma que puede ayudarte a mejorar tus tiempos.

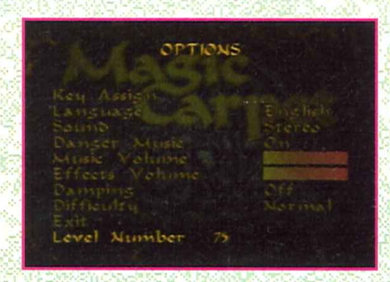




Magic Carpet

PLAYSTATION

- ¡Menudo código!:
Pulsa en la pantalla de opciones TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO. Aparecerá una nueva opción que te permitirá acceder hasta el nivel 50 en el modo fácil y hasta el 75 en el modo normal. Pero esto no es todo. Mientras estés jugando pulsa CIRCULO si quieres completar el nivel y CUADRADO o TRIANGULO para tener más ventajas. Los trucos como este son los que dan la"salsa" a los juegos.





Krazy Ivan

PLAYSTATION

-Todos los niveles a tu alcance:
Para poder luchar en cualquier punto del planeta desde el principio, sin tener que seguir un orden prefijado, ve a la pantalla de selección de misión y sitúate en Rusia. Ahora pulsa DRCHA., IZQ. y ABAJO+X, y suelta estos dos últimos encima de aquella misión que quieras jugar. Por otra parte es curioso ver cómo el mundo salta por un momento.



X-Men Children of the Atom

SEGA SATURN

-"Screen Mode":
Esta nueva opción para elegir entre Arcade o Saturn es muy fácil de obtener.
Ve a la pantalla de opciones y pulsa L y R, y sin dejar de presionarlos pulsa ARRIBA ABAJO hasta que la nueva opción aparezca. Poco a poco vamos ampliando las posibilidades.





Gargoyles

MEGA DRIVE

-Saltar de nivel:
Pausa el juego y pulsa A, B, DRCHA., A, C, A, ABAJO, A, B, DCHA, A (en inglés las iniciales forman la palabra ABRACADABRA). Repite la operación tantas veces como quieras para acceder a cualquier nivel del juego.

-Energía:
Pausa de nuevo el juego y pulsa otra vez la misma combinación.

NBA Shoot Out

PLAYSTATION

- Secuencias animadas:
En el descanso de un cuarto o en la mitad del juego pulsa y mantén presionados los botones L1, L2, R1 y R2. Verás amenizados estos cortos períodos con imágenes de vídeo.



Rise 2 Resurrection





PLAYSTATION

-Jugar con Vitriol:

Con la cantidad de luchadores que hay en este juego, parece imposible que te den la posibilidad de tener uno más, pero así es. En la pantalla de elección de personaje (mejor dicho, de máquinas) pulsa rápidamente DCHA., DCHA., DCHA., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO. Si lo haces correctamente podrás jugar con Vitriol y sacarle el máximo partido a su fuerza.

Johnny Bazookatone



PLAYSTATION

-Passwords:

Nivel 2	AFLEAPIT
Nivel 3	TEASPOON
Nivel 4	SEDATION
Nivel 5	VERYNICE
Invulnerabilidad	PILCHARD
Selección de nivel	KRISTIAN

Total Eclipse Turbo

PLAYSTATION

-Diez continuaciones y planos:

Comienza el juego y pausa en cualquier punto. En la pantalla "Continue/Options" selecciona Options. Luego en la pantalla "Play Game" pulsa TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, L1, L1+R1, SELECT y SELECT. El dibujo cambiará, entonces presiona TRIANGULO, CUADRADO, L1, L1, L1, CUADRADO, TRIANGULO. Comenzarás de nuevo el juego pero esta vez con algo más de ayuda. Puedes repetir el truco tantas veces como quieras.

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

Me encantaría tener los mejores trucos para el **Starwing** de Super Nintendo.

Juan Esteban (Madrid)

¿Qué te parece este para visualizar a tus enemigos? Accede a la pantalla de continuación con más de 15.000 puntos y pulsa (utilizando el segundo pad) los botones "Y" y "B" mientras presionas el mando direccional en cualquier posición. Ahora utiliza ambos pads para hacer rotar a tus enemigos, cambiarlos...

Hola, me llamo Gonzalo y me gustaría saber algún truco de **Taz in Escape From Mars**. Gracias

Gonzalo García (Madrid)

Para jugar en el modo Debug y poder ver todo lo que te queda por delante pulsa A+B en el primer pad y B+C en el segundo cuando aparezca el logo de Sega. Luego comienza a jugar, pausa y pulsa A.

Hola, me llamo Elisa y me gustaría saber algún truco para ser invencible en **Streets of Rage** y en **Golden Axe** de Mega Drive.

Elisa Fortes (Málaga)

Para Streets of Rage: pulsa IZQ., IZQ., B, B, B, C, C, C y START en la pantalla de Game Over y por arte de magia tendrás vidas infinitas.

Para Golden Axe: en la pantalla de selección de personaje pulsa ABAJO/IZQUIERDA y los botones A y C al mismo tiempo. Suéltalos y pulsa START. Comenzarás a jugar con 30 vidas. No es invencibilidad, pero casi.

Hola. Soy yo otra vez, porque es la segunda carta que escribo (espero que la publiquéis). Me llamo Pablo y me gustaría que me dijéseis cómo salir en **Zelda** de Game Boy de la Séptima Mazmorra. ¿Para qué vale la Bola de la habitación de la palanca?

Pablo López (Galicia)

Lo primero que tienes que saber es que estamos prácticamente inundados de cartas y nos resulta prácticamente imposible contestar a todas. Ahora te contestamos. Debes coger la bola de la habitación y tirarla contra las columnas para hacer que la planta de arriba caiga. Así podrás salir de la mazmorra.



Street Fighter Alpha









PLAYSTATION

Vete a la pantalla de Selección de personajes, ilumina la '?' y pulsa los siguientes códigos

- Luchar como Akuma

Primer jugador: Presiona L2 y mantenlo mientras pulsas IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, ABAJO y (CUADRADO + TRIANGULO)

Segundo jugador: Presiona y deja pulsado L2. Pulsa DCHA., DCHA., DCHA., , ABAJO, ABAJO, ABAJO y (CIRCULO + X)

- Luchar como Bison :

Primer jugador: Presiona L2 y mantenlo mientras pulsas IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO, ABAJO y (CUADRADO + TRIANGULO).

Segundo jugador: Presiona L2 y mantenlo mientras pulsas DCHA., DCHA., ABAJO, ABAJO, DCHA., ABAJO, ABAJO y (CIRCULO + X).

- Luchar como Dan :

Primer y segundo jugador: Presiona y deja pulsado L2. Pulsa TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO..

Para cambiar de color a estos personajes, como el primer jugador pulsa CIRCULO+X en lugar de CUADRADO + TRIANGULO en AKUMA y GIBSON. En DAN pulsa TRIANGULO, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO con el L2 presionado.

Thunderstrike 2

SEGA SATURN

-Password especial:

¿Nunca habéis intentado introducir un password inventado por vosotros mismos para ver qué pasaba? Lo peor es que casi nunca da resultado y en la pantalla aparecen las palabras INVALIDPASSWORD

Pues son precisamente estas palabras las que tenéis que introducir como código para acceder a otras misiones.

Clockwork Knight 2

SEGA SATURN

-Mini-juegos:

Este juego nunca dejará de sorprendernos. Ahora tenemos un código para acceder a una pantalla donde encontraremos 7 mini-juegos. Ve a la pantalla Bosses Galore y pulsa ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., X, Y, Z. Si lo has hecho bien, con pulsar START podrás jugar unas partiditas a estos divertidos mini-juegos.

Johnny Bazookatone

SEGA SATURN



-Códigos:

Hotel	WALKER
Kitchen	OVERTIME
Hospital	VILLA
Penthouse	ENDBOSS

-Inmortalidad:

Es de agradecer que, de vez en cuando, no tengamos que hacernos un nudo con los dedos para poner en marcha un truco. Por ejemplo, el password TAEHC permite obtener vidas infinitas y además poder pasar de nivel simplemente con darle a la pausa y pulsar X. Sencillo como la vida misma.

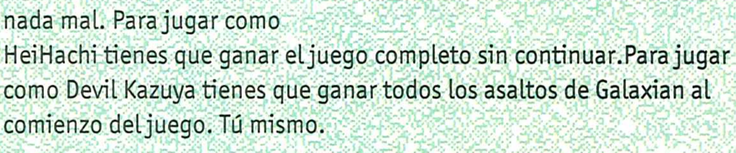


Tekken

PLAYSTATION

- Jugar como personajes secretos

No siempre te ponemos las cosas fáciles, lo reconocemos, pero ya se sabe, "quien algo quiere algo le cuesta" y en este caso la recompensa no está nada mal. Para jugar como HeiHachi tienes que ganar el juego completo sin continuar.Para jugar como Devil Kazuya tienes que ganar todos los asaltos de Galaxian al comienzo del juego. Tú mismo.



- Jugar como sub-boss

Vence a todos los personajes del juego. Después tú lucharás contra un sub-boss (sub-jefe). Si consigues vencerle, podrás jugar como un sub-boss.

Ya te avisamos que no era nada sencillo...



Descent







PLAYSTATION

-Varios códigos:
Ponemos en tus manos los seis mejores trucos de este juego, esperando que les saques el máximo partido. Todos ellos debes introducirlos sin pausar el juego, es decir, en medio de la partida.

Todas las llaves:
CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, X, TRIANGULO, X.

Turbo:
CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, X, CUADRADO, X, CIRCULO, TRIANGULO, CUADRADO, X.

Acceso a todos los niveles:
TRIANGULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO.

Mega Zowie Wowie:
TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X, TRIANGULO, CUADRADO, X, TRIANGULO, CUADRADO, X, CIRCULO, CUADRADO.

Invulnerabilidad:
CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, X.

10 Vidas, acceso a todos los niveles y Mega Zowie Wowie:
TRIANGULO, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, X.

The Horde

SEGA SATURN

Para poner en marcha todos estos trucos pausa en cualquier momento el juego y pulsa las combinaciones que quieras activar.

- Selección de nivel:
Presiona ABAJO, A, IZQ., IZQ., ABAJO, A, A, DCHA. inmediatamente después de volver al castillo.
-30.000 monedas:
Pulsa IZQ., A, A, B, ABAJO, B, A, A, B.
-Jugar después de haber muerto:
Pulsando A, ABAJO, ABAJO, DCHA., A y ABAJO podrás seguir jugando incluso cuando destruyan por completo tu ciudad.
-Secuencias de vídeo:
Para disfrutar de ellas pulsa Dcha, A, IZQ., IZQ., ABAJO, DCHA., A, A, IZQ.
- Súper velocidad:
Pulsa B, DCHA., A, B.
- Invencibilidad:
Pulsa B, IZQ., ARRIBA, ABAJO, A, ABAJO, A, DCHA.

Hola, soy un lector de Hobby Consolas. Me preguntaba si me podríais dar algún truco para **Sonic Triple Trouble** de Game Gear. Gracias.
Jose Antonio (Denia)
Para hacerte con el Sound Test de este cartucho espera a que desaparezca el logo de Sega y pulsa ARRIBA. Si en lugar de arriba pulsas ABAJO verás aumentado tu tiempo de ataque.

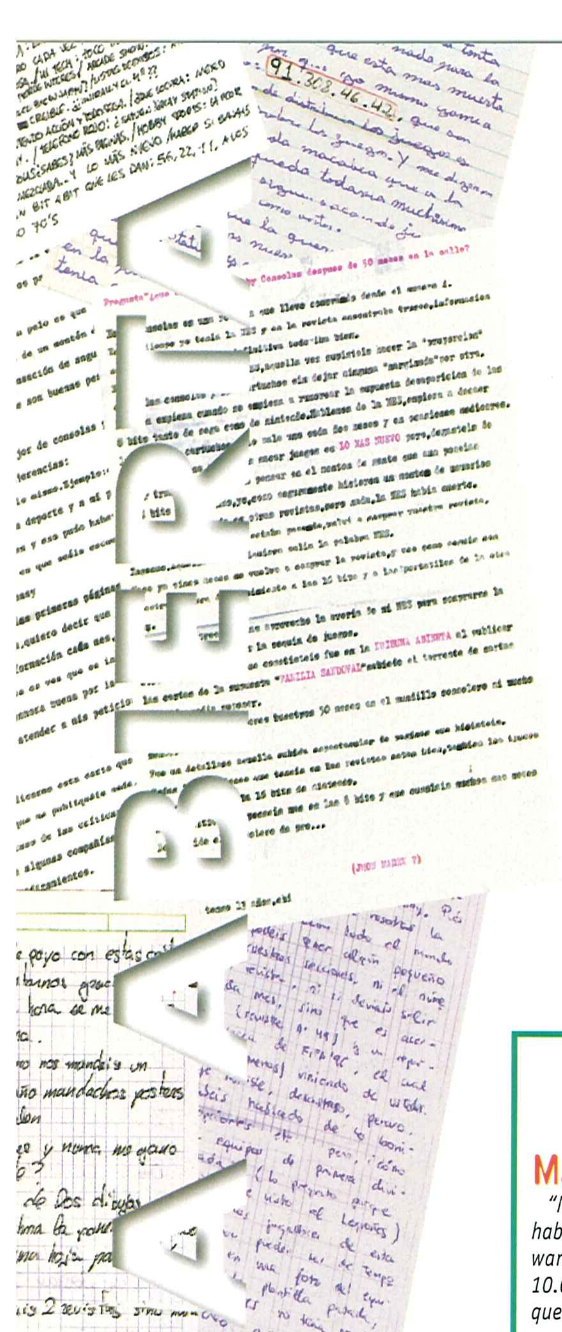
¿Hola, tengo el **Super Street Fighter II** de Mega Drive y me gustaría que me dierais algún truco. Gracias.
Antonio Manuel Pérez (Murcia)
Entra en la opción Group y pulsa en el segundo pad A, B, A, B, A, B, B, A. Si el truco ha funcionado oirás el grito de Vega y podrás elegir al mismo luchador en ocho ocasiones.

Hola, soy un lector de vuestra revista desde hace mucho tiempo y me gustaría que me dijérais cómo luchar con los personajes secretos del **Mortal Kombat III** de Mega Drive.
Pedro Jose Risco (Valencia)
Para jugar con Smoke presiona A, B, B, A, ABAJO, A, B, B, A, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA cuando aparezca el logo MK 3. La pantalla se volverá roja.

¡Hola! Me llamo Sergio y me gustaría que me dijérais algún truco del **Astérix** de SNES. Gracias anticipadas.
Sergio Figueras (Donostia)
Si accedes a la pantalla 4-2 (la de los cañones), encontrarás una vida sobre una nube. Puedes subir a ella y recogerla tantas veces como quieras, pero siempre utilizando a Astérix porque con Obelix no funciona.

Hola, ¿me podríais dar algún truco para el **NBA JAM** para Super Nintendo?
Rafael Cobiella (S/C de Tenerife)
Para tener la mejor defensa pulsa el botón A cinco veces en la pantalla de comienzo de partido y la quinta no lo sueltes hasta el salto inicial. Tu defensa doblará su efectividad.

Hola, me llamo Fco. José y me gustaría que me dijérais un truco para **Batman Returns** para Mega Drive.
Fco. José (Las Cabezas de San Juan)
Para seleccionar nivel en Batman Returns ve a la pantalla de opciones y pulsa ARRIBA, IZQ., ABAJO Y DCHA tres veces. Luego pulsa A y B simultáneamente. Sobre la primera opción pulsa DCHA. Y START y podrás comenzar donde más te guste.



La guerra de precios en la nueva generación está servida. Y el mes pasado os preguntamos que nos contarais lo que opinais sobre ella. Estas son vuestras respuestas que, como siempre, demuestran que nunca llueve a gusto de todos. Aunque lo cierto es que las bajadas de precio han sido excelentemente bien acogidas por la mayoría de vosotros.

¿QUÉ OPINÁIS DE LA GUERRA DE PRECIOS ENTRE SEGA Y SONY Y LA CONTINUA REBAJA EN EL PRECIO DE SUS MÁQUINAS?

Me parece muy bién porque si no hubiera habido esta "guerra" no me podría haber comprado mi SATURN, la cual costaba ¡79 990 ptas!
Me gustaría que siguieran así, a ver si me podía comprar la PLAYSTATION también pero creo que ya no van a poder rebajar otras 10.000 ptas más porque ya es demasiado.
Ahora, en vez de bajar el hardware (sí lo bajan, mejor) podrían bajar también el software que no puedo gastarme 10.000 ptas cada vez que quiera comprarme un juego; que son CDs y se supone que no deberían de costar más de 6 ó 7 mil pesetas.
En definitiva, que si quieren seguir bajando el precio de sus máquinas, que lo bajen; pero que también lo hagan con los juegos.

Manolo Urquizar Peralta (Granada).

"Me parece muy bien, porque si no hubieran bajado el precio yo no habría podido comprarme mi Saturn. Ahora, en vez de bajar el hardware podrían bajar también el software, que no puedo gastarme 10.000 pelas cada vez que quiera un juego, que son CDs y se supone que no deberían costar más de 6 ó 7 mil pesetas."

Rubén Tardío (Barcelona)

"...Nos lo merecemos después del escandaloso y vergonzoso precio inicial con el que estas consolas salieron a la venta. Al salir nunca pensé que me compraría una, pero cada vez estoy más seguro de comprarme una PlayStation, pero me la compraré en Navidad cuando venga la guerra de precios entre Nintendo, Sega y Sony."

¿Que que opino? Pues lo que opinará un montón de gente igual que yo: COJONUDA. Esta y muchas palabras mas sirven para descrivir esta bajada de precios. Nos lo merecemos despues del escandaloso y vergonzoso precio inicial con el que estas consolas salieron a la venta. Solo unos pocos afortunados se las podian comprar,(los cuales han sido los que han pagado el pato y alguno de ellos se estaran arrancando los pelos), pero con el paso de los meses hemos ido observando, como su precio se reducía hasta la mitad. Al salir, nunca pensé que me comprara una, pero viendo lo que esta pasando, cada vez estoy mas seguro de comprarme una PlayStation, pero eso si, como no soy impaciente me la compraré en Navidades que será cuando venga la guerra de precios entre Nintendo, Saturn y PlayStation. Mientras me seguiré distrayendo con mi Super Nintendo, consola que aunque muchos dan por muerta, todavia puede sorprender, al igual que la Mega Drive.

Los precios de los juegos estan muy bien pero ya se empiezan a ver algunos que valen casi 10.000 pts. Es increible ver como juegos de la calidad de Ridge Racer Revolution o Toshinden 2 están a ese precio. El dinero que has perdido por el elevado precio de la consola te lo compensan con juegos baratos, era el mínimo de consideración que podían tener con los usuarios.

Ojalá esta guerra siga, que se tiren los trastos unos a otros, que se insulten, lo que importa es que el consumidor salga ganando, y lo están consiguiendo, revajando las consolas a precios asequibles para todos aquellos que quieran dar el salto hacia la nueva generación, estos productos los tiene que disfrutar toda la gente y no solamente unos pocos.Que sigan asi.

La guerra no ha hecho mas que comenzar, ya que todavia queda por salir la Nintendo 64, cuando salga será entonces cuando se tenga que demostrar lo que vale cada consola y si vale la pena haberla comprado. Y contradiciendo a la frase "Haz el amor y no la guerra", yo digo lo contrario para estas dos compañias: "Haced la guerra y no el amor"

Muy buenas. Espero que estéis pasando un buen veranillo. Os felicito por vuestra revista y he de reconocer que espero ansioso cada número, pero bueno, después del peloteo voy al grano.
Estoy sumamente cabreado. Monto en cólera con ésta protesta que sólo servirá para que conste, pero no puedo hacer nada más. Y es que en Diciembre pagué 60 papeles por una 'P.S' y ahora la veo a 30. ¡No hay derecho! Me alegro por la gente que va a poder comprarla ahora, pero eso no se hace ¡jolín! Y para colmo ¿dónde están F-1 y Resident Evil y ese super

Pablo Roldán García (Granada)

"Estoy sumamente cabreado. Monto en cólera con esta protesta que sólo servirá para que conste, pero no puedo hacer más. Y es que en diciembre pagué 60 papeles por una PlayStation y ahora la veo a 30. ¡No hay derecho! Me alegro por la gente que va a poder comprarla ahora, pero eso no se hace, ¡Jolín!"

¿Qué opinais de la guerra de precios entre Sega y Sony y la continua rebaja en el precio de sus máquinas?

Me parece que la "guerra" de precios mantenida durante estos meses entre Sega y Sony no hace sino beneficiarnos a todos. Creo que las compañías lo que quieren es acercar a todos sus máquinas y para esto es necesario abaratar las consolas. Esto, claro, va en beneficio también de las propias compañías ya que aunque a menor precio, consiguen vender más consolas, con lo que pueden hacer cada vez juegos más y más interesantes y mejores. Como H.C. anunció en Julio, la "Saturn blanca" puede (y debe) llegar a España.
Esto hará que veamos los precios aún (si es posible) más reducidos de lo que lo están. A los que han comprado ya alguna de estas consolas de 'Última Generación' les diría que si han pagado más es porque el producto, al poco de salir, tiene un precio algo elevado pero si nos esperamos podemos ver cómo baja de repente su precio y la diferencia de precios la podemos usar en comprar Software (juegos). ¡Vaya! al fin veo que Sega va a sacar una más que considerable colección de juegos para mi (nuestra) Mega-Drive.
Si me gano la SATURN (u otra) consola entonces tendré que comprarme juegos para la consola, y la tendré, ya que si no abaratan más los precios creo que va a ser imposible que me la compre (al menos en breve)
Bueno, ADIOS

Sergio Presa García (Sevilla)
PD - Publicad mi carta, PLEASE.

Racho (Guipúzcoa)

"Pedí Hobby Consolas, eché una mirada al anuncio de portada en el que se leía "Ahora SegaSaturn a 29.900 pts" y en la revista pude leer: PlayStation a 32.990 pts. Aquello me hizo reir y reir. Me imaginé a los directores de Sega y Sony, sudando de nervios, esperando ver qué pasa con Nintendo 64. Tienen tanto miendo a Nintendo que se creen que bajando los precios van a frenarla. Están "acongojados"".

Llegué al kiosko. Pedí la Hobby Consolas. Solté las pelas (y bien a gusto). Eché una breve mirada a la portada de la Hobby, y que fui lo que vi, un pequeño anuncio (tipo carta), en el que se leía "Ahora Sega Saturn por 29.900 pts", mas tarde abrí la revista y busqué en donde "CENTRO MAIL" y ponía PLAY STATION a 32.990 pts. Aquello hizo reir y reir hasta no poder. Me imaginé a los directores de Sega y Sony, sudando de nervios, esperando ver que pasa con N64. Por supuesto que sí, tienen tanto miedo a Nintendo, que se creen que bajando los precios de ese modo van a conseguir frenar a la gran N.
En mi opinión ya no saben ni donde meterse, están completamente; «acongojados».

Un Saludo a la peña,
Racho (Hondarribia)

Sergio Presa García (Sevilla)

"La guerra de precios no hace sino beneficiar a todos. Creo que las compañías lo que quieren es acercar a todos sus máquinas. Esto va en beneficio de las propias compañías que consiguen vender más consolas y más juegos".

La guerra de precios que actualmente confrontan las dos compañías rivales que lideran nuestro mercado en el mundo de los videojuegos en nuestro país SEGA y SONY, hacen que cada vez sus máquinas bajen de precio mes a mes.(hay que ver los milagros que puede llegar a hacer la competencia).
Sega, situa a su poderosa máquina al precio sorprendente de 29.990 pts.
Para contrarestar la estrategia comercial empleada por SEGA, Sony mantiene su mismo precio pero con un juego de regalo, con lo que practicamente el individuo que adquiera una de estas máquinas, va a tener que pagar aproximadamen te lo mismo.

Lo que realmente está creando la guerra de precios, es una gran confusión para aquel que se vaya a decidir comprarse una máquina de "NUEVA GENERACION" ya que el consumidor tiene miedo de pagar una cantidad ahora puesto que su conciencia le dice que si esperase un mes más, podría ahorrarse 10.000 pts.
La gente de nuestro país vive entrelazada con las rebajas, aquel producto que sea bueno y que esté en oferta, rapidamente vamos a adquirirlo, solo hay que verlo en el corte inglés.
Si nos dirigimos hacia las últimas páginas de esta revista y observamos con detenimiento los precios que hoy en día refleja el CENTRO MAIL, podemos observar que la guerra de precios a empezado a surgir efecto, sobre todo la gran exclusiva de este centro tras anunciar la reducción de precio de la SEGASATURN nada más y nada menos que una reducción de 10.000"cucas" y eso para nosotros es una reducción bastante considerable teniendo en cuenta que la mayoría de nosotros inicialmente no disponíamos de 40.000 si nos quisiesemos comprar una SATURN.(o playstation)
La reducción de PLAYSTATION también ha sido una buena noticia, pero no tan impactante como la de su rival.
Todos nos preguntamos ¿ que venada leha entrado a SEGA para reducir su máquina hasta este punto ?. La verdad es que todos no nos esperabamos esta reducción por parte de SEGA y es que lo que pretende esta compañía es que su máquina permanezca más al alcance de los bolsillos para todos y darle cara a su más grande rival aunque si nos ponemos a hablar de reducción de precios, ya podría SEGA ba jar por lo menos 1.500 pts en los juegos que versione esta compañía porque seguro que ganaba más usuarios y más confianza y así plantarle cara a SONY.

(Desde valrías: HANNIBAL CLEMMENT 96 p.d: Saludos para todos.

Hannibal Clemment (Cáceres)

"Lo que realmente está creando la guerra de precios es una gran confusión ya que el consumidor tiene miedo de pagar una cantidad ahora porque si espera un mes más podría ahorrarse 10.000 pesetas. Si nos ponemos a hablar de precios ya podría Sega bajar en 1500 pesetas el precio de sus juegos."

Saturnino Gómez (Barcelona)

"Es despreciar a unas máquinas tan potentes con ese precio tan ridículo. Pienso que deberían subir los precios ya que así los que quieran una máquina buena no sea al precio de una Super Nintendo o una Mega Drive. Además, los que se compraron la máquina cuando salió ahora se sienten decepcionados ya que su máquina no tiene el valor que tenía antes".

¿Qué opinais de la guerra de precios entre Sega y Sony y la rebaja de las máquinas
Pienso que es malo que rebajen tanto los precios a unas máquinas con tanta calidad y tecnología.
Es despreciar a unas máquinas tan potentes con ese precio tan ridículo. ahora pasan a ser unas como otras tantas
Pienso que deberían subir los precios ya que así los que quieran una máquina buena no sea al precio de una Super Nes o una Megadrive
Además los que se compraron la máquina cuando salió ahora se sienten decepcionados ya que su máquina no tiene el valor que tenía antes.
Ahora cualquier paleto puede tener acceso a una máquina de esas características
Desde aquí mando esta carta para que Sega y Sony dejen de bajar los precios y los empiecen a subir porque como sigan así una Saturn o Playstation valdrán lo mismo que una mierdera gameboy.
Me siento decepcionado con esta bajada de precios porque lo único que están haciendo es despreciar a las consolas de nueva generación.
Espero que Nintendo no caiga en el mismo error que Sega y Sony cuando salga Nintendo 64 ya que sino van a decepcionar a los usuarios.

~~bajada de precios~~ Tribuna Abierta

Pues estupendo, oye, ni que fuera tonto. Lo que pasa es que no es oro todo lo que reluce, me explico. La guerra de precios tiene como objetivo ganar la mayor cuota de mercado posible. No importa el precio al que compres la consola, así en principio ellos renuncian a bastante "dinerete fresquete". Pero una vez que tienes el hardware, ¡pon!... te meten otra vez el "talegazo", esto es, que el precio de los juegos es el mismito de siempre. Bueno, quizás Sony esté realmente haciendo un esfuerzo pues sus juegos son más baratos pero Sega sigue igual.

Es paradójico, incluso puede que hasta gracioso, que algunos juegos de SuperNes cuesten casi igual que la propia consola. Ya sé que esto no tiene nada que ver con Sony o Sega pero es un exponente claro del desorbitante precio de los juegos.

Por esto, yo exijo a Sega y a Sony a bajar también el precio de sus juegos.

Por último, permitidme un breve mensaje a "los lugares mimosos". Vuestra carta no se la cree nadie. Creo que sólo queréis el protagonismo de la sección. ¡Ojo!, esto no es malo, lo malo es que queréis hacerlo imitando, y mal, la genial idea de los Sandoval.

Me despido. Gracias y hasta otra

L.M.N
El contrabandista galáctico

El Contrabandista Galáctico (Málaga)

"Me parece estupendo, pero no es oro todo lo que reluce, me explico. La guerra de precios tiene como objetivo ganar la mayor cuota de mercado posible. Ellos renuncian al principio a bastante "dinerete fresquete", pero una vez que tienes el hardware, ¡pon!, te meten otra vez el talegazo, esto es, que el precio de los juegos es el mismito. Por esto yo exijo a Sega y a Sony que bajen también el precio de sus juegos."

Marta y Javier en representación de su clase de un colegio de Castelldefels.

"Mientras más guerra haya, más barata nos saldrá, con lo que queremos dar nuestro voto a favor. Hay un 51% de la clase que está a favor de las guerras de precios y un 49% en contra ya que dicen que lo mejor es comprarse un ordenador que casi nunca pasa de moda."

Buenos días, buenas tardes, buenas noches, no se por donde empezar. Tal vez por el tema que se llevará a cabo en la revista HOBBY CONSOLAS, en el Nº59. También quería decir que hablamos, representando una clase entera de un Colegio de Castelldefels. Bueno nos dejamos de royos y vamos al tema, que nos tiene un poco "Mosquis":

- Lo que nosotros pensamos, es que mientras más guerras de precios halla, más baratas nos saldrá, con lo cúal queremos dar nuestro boto a favor. Aunque es verdad, que la mayoría de la clase tiene o bien Megadrives, o bien Super Nintendos.

- Las continuas rebajas, se debe a que Sega, una marca más veterana, para nuestro gusto,se entera de que Sony, saca al mercado una consola parecida (en cierto modo) a la Sega Saturn, llamada Play Station, y Sega baja el precio entonces Sony lo baja, y es un royo así.

- Pero bueno, creemos, que hay un 51% de la clase que esta a favor de las guerras de precios, y 49% en contra ya que dicen que es mejor no comprarse consolas y si comprar un ordenador, que,casi!!!!!!NUNCA PASA DE MODA¡¡¡¡¡¡ hombre ya se sabe que tarde o temprano sí, pero es nada más un ejemplo.

Gracias, por la atención recibida y un estrechón de manos. !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!ADIOS¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡

FIRMA DE LOS REPRESENTANTES, MARTA JIMENEZ Y JAVIER FERNANDEZ



Hola, ¿qué tal?
Tengo una SuperNintendo que compré el primer día que salió al mercado. 16 años y estoy a punto de comprarme una Playstation (aunque aún me faltan algunas "pelillas"). Bien, como habréis adivinado por esta última frase, mi respuesta es que la bajada de precios de las 32 bits nos va bien a los que aún no hemos adquirido ninguna de las nuevas consolas, pero claro, los que las compraron hace tan sólo tres o cuatro meses (o antes) y ahora ven que están a mitad de lo que les costó, deben sentirse un poco engañados, pero claro, como ya se sabe, en el mundo de la electrónica, "si quieres lo último" se tiene que pagar muy caro. Pero creo que, a quien más perjudica la bajada de precios a PSX y Saturn es a Nintendo y su Nintendo 64. Yo, hace tan sólo un año, estaba superdispuesto a conseguir una Ultra 64, porque sería más barata que las otras, más buena, juegos mejores, era de Nintendo (a mí siempre me ha gustado mucho más la filosofía de Nintendo que la de Sega, pero ahora esta filosofía la veo un poco cambiada), etc. pero en estos momentos, tengo miedo a que se repita la historia de hace unos años en los que reinaban las 16 bits de Nintendo y Sega, junto con las 8 bits, etc. y que por encima, pero a la vez por debajo de ellas había la "Super consola Neo-Geo". El gran handicap de esta consola era el elevado precio, tanto del hardware como del software, y eso provocó que la gente se decantase por comprar dos juegos de calidad técnica inferior pero con igual o superior nivel de diversión (SNES-MD) que no comprar uno de gran calidad superior (neo-geo). Esto es un poco lo que le podría pasar a Nintendo si pone el precio de los juegos de su N64 a 14.000 cucas (como dicen los últimos

PSX Edu (Barcelona)

"A quien más perjudica esta bajada de precios de Saturn y PlayStation es a Nintendo. Hace tan sólo un año estaba súper dispuesto a adquirir una N64 porque sería más barata, mejor y con mejores juegos, pero tengo miedo a que le pase como a Neo Geo que aún siendo mejor estaba por debajo de Super Nintendo y Mega Drive por el elevado coste de sus juegos. Esto le podría pasar a Nintendo si pone el precio de los juegos de N64 a 14.000 cucas ya que la gente prefiere comprar dos juegos de Saturn o PlayStation a 7000 que uno a 14 .000. Esto se puede arreglar ofreciendo un calidad bestial en los juegos y bajando el precio de la consola, ya que por 40000 pts tienes sólo la consola y sin juego. Allá por octubre (cuando salga N64) Saturn y PlayStation habrán bajado más sus precios."

Ari Martínez Gómez (Vizcaya)

"Sencillamente me parece fatal esa rebaja: Sega rebajó su consola al ver que Sony la ponía a 60.000 pts. En ese momento miles de personas compraron las consolas sin pensar que las iban a rebajar hasta este punto y ahora se ven impotentes frente a las rebajas que se están haciendo. Encima, después de comprar los juegos por 9000 y 10000 pts ahora esos mismo juegos cuestan de 3 a 8 mil pesetas menos. Lo que voy a hacer, por ejemplo, es esperar a que «Toshinden 2» esté a 3000 pts. Y no tendré que esperar mucho".

Sencillamente me parece fatal esa rebaja: Saturn rebajo su consola al ver que sony la ponía a 60000 pts
En ese momento miles de personas compraron las consolas de sony y sega sin pensar en ningun momento que las iban a rebajar hasta ese punto. Yo me cogí la PSX (y tengo que decir que no me arrepiento de ello).
Ahora todas esas personas que cogieron esas 2 consolas se ven impotentes frente a las rebajas que estan haciendo en las consolas de la nueva generacion sin poder hacer nada para evitarlo.
Encima para colmo despues de comprar los juegos por 9000, 10000 y hasta 11.000 pts, ahora podemos observar que estos mismos juegos cuestan de 6000 a 8000 pts menos.
Todo esto me parece fatal y si solamente lo hacen por la rivalidad entre las dos compañias por mi que las den por cul...
Ahora lo que voy a hacer por ejemplo es esperar a que Toshinden 2 este a 3000 pts para comprarmelo (y creerme que para que baje de precio no tendra que pasar mucho tiempo)

P.D He mandado mas cartas que pelos tengo en la cabeza y eso que soy así:

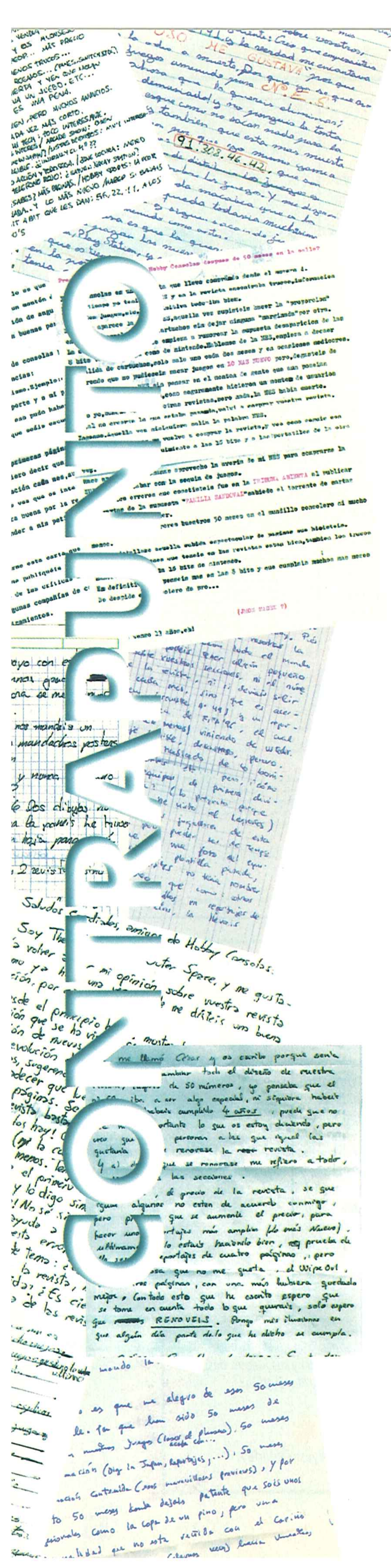
Aritza (Aunque prefiero Ari)

Aitor Fernández Franco (Guipúzcoa)

"Hace un mes me compré mi PlayStation, valía entonces 35.900, me sentí un poco fastidiado, así que comprendo el real cabreo de los que pagaron casi el doble hace unos meses. Y, sin embrago, deberían estar contentos. Los usuarios de 32 bits tienen intereses comunes. El primero es el de amortizar nuestra máquina y eso sólo ocurrirá si PSX y Saturn permanecen mucho tiempo en el mercado y con buenos juegos y para eso hay que vender más. Imaginad que N64 llega y arrasa, ¿cuál sería la respuesta de Sega y Sony? Pues pasarse a los 64 bits. Los usuarios de Saturn y PlayStation tenemos muchos intereses comunes como para estar enzarzados en riñas pueriles"

Hace un mes que compre mi PSX,valía entonces 35900;al mes siguiente sólo32900,me sentí un poco fastidiado,asi que comprendo que el real cabreo de los que pagaron casi el doble hace unos meses.Y,sin embargo,deberían estar contentos.Los usuarios de máquinas de 32 bits tenemos intereses comunes.El primero es el de amortizar nuestra máquina.Y eso sólo ocurriá si PSX y Saturn permanecen mucho tiempo en el mercado y con buenos juegos.Harrison dirá lo que quiera,pero 700.000 mil unidades de psx en toda Europa no me parece un exitazo.Hay que vender mucho más.Imaginad,que N64 aparece y arrasa.¿Cuál sería la respuesta de Sega y Sony? Pues pasarse a los 64 bits ¿lo duda alguien? ¿No trabajan para sacar beneficios? Desde esta perspectiva,el rumor de una PSX 2,me parece bastante lógico.Aparte de N64,los usuarios de máquinas de 32 bits tenemos otro rival,el Pc.Su ascenso es brutal,en cada feria sube más,como muestra vale el reciente A3.Creedme ,un pentium con abundanete Ram y tarjeta aceleradora no es ninguna broma.Hasta ahora en Japón parecían no saber que existían los pc´s,pero la nueva política de Sega es un aviso a navegantes.Diréis que mis temores son fundados,que una consola será siempre más barata que un ordenador.Sin duda,pero no me refiero a eso,deben ser más baratas que las actualizaciones de pc.Yo tengo un 486 DX2 66 con 8megas yCD de 4x,hace poco decidí actualizarlo,cambiar procesador,placa y añadir memoria.Pedí presupuesto:70000 pesetas mínimo.Me compré entonces mi PSX.Y ese debe ser el objetivo de Sega y Sony,que los usuarios entre actualizar su pc o comprar una consola ,opten por esto último.Finalmente,si no queremos que los pc´s y la N64,nos saque del mercado,no sólo tenemos que apoyar la bajada de precios,tenemos que que luchar porque se extienda a los juegos,y que Sega y Sony faciliten a revistas como Hobby Consolas,el regalo de Demos jugables,como en el caso de Micromanía con los cd para ordenador.Un última palabra,unión.Los usuarios de Saturn yPSX,tenemos muchos intereses comunes como para estar enzarzados en riñas pueriles.

Este es el tema que os proponemos para el próximo mes:
¿Qué expectativas tenéis sobre N64 y sus juegos, después de lo que se está viendo en Saturn y PlayStation?
Enviad vuestras cartas a:
Hobby Press. Hobby Consolas.
C/ De los ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. (Madrid).
TRIBUNA ABIERTA



Desilusionado con Sega

De Tetsuo Khyro "Mulder" a los usuarios de Sega .

Estoy totalmente de acuerdo con Sergio E. Vivas "The Master..." El MegaCD y el 32X eran puros experimentos. Pensad un poco por favor y razonad: Mega Drive + Mega CD + MD 32X + Mega CD 32X (juegos que según dijeron eran específicamente para Mega CD 32X) = Saturn. Pusieron a la venta la Saturn a pedazos... Al ver que los "pedazos" daban dinero y se volvían las consolas más vendidas dijeron: "Con el éxito del Mega CD 32X saquemos SegaSaturn que tendrá al menos el mismo éxito o más. Señores de Sega, buen truco. Nos venden su consola en pedacitos, sacan dinero y luego venden la "32 bits entera" para sacar más pasta. Que conste que aunque no me compré ninguna de estas consolas me hice ilusiones de que por lo menos Mega CD 32X tuviera una larga vida y prósperos juegos. Nos han decepcionado a todos los usuarios de Sega entre los que me cuento al poseer una Mega Drive.

"Nos venden su consola en pedacitos, sacan dinero y luego venden la "32 bits entera" para sacar más pasta".

De Tetsuo Khyro "Mulder" a los usuarios de Sega

A los demás, no hagáis caso de "charlatanes" que dicen que esta sección (que por cierto tiene un añito) es inservible que sólo es para que 4 panolis se insulten y se digan chorradas.

Insulto a la clase media

De Segaman X16 a los Lujosos Mimosos.

Es lógico que seais unos "ricachos" hipócritas, racistas y mentirosos. Yo sé que vuestro mensaje es para hacer el gilipuertas, reirse de los usuarios de los 16 bits, portátiles, PC y 8 bits, insultar a la clase media, a los lectores de H.C. y presumir de pertenecer (si es verdad) a la aristocracia española. Vosotros vaciláis con una Saturn o PSX pero nos da igual porque nosotros disfrutamos con nuestras consolas de 16 y 8 bit y nos divertimos con "Virtua Racing" "Mario 3" o el "FIFA '95".

Del montón será tu... y para comprarme una Saturn o una PSX no tengo que ahorrar años o lustros. Vosotros tres, hijos de papá presumidos e hipócritas sois unos malos consoleros y despreciáis al resto de usuarios que se divierten con una Mega Drive, Super Nintendo o NES.

Más para los Lujosos Mimosos

De Robin Hood a los Lujosos Mimosos.

Me gustaría aclarar que hasta este momento me había entretenido y divertido con esta sección aunque a veces se han dicho cosas sobre el manga que me han molestado. Pero en el número 58 de HC me quedé atónito al leer cómo 3 pijos, richachones, egoistas, envidiosos y al fin y al cabo imbéciles, reivindicaban una subida de precios para PSX y Saturn. Creo que hablo por mucha gente al decir la satisfacción y alegría que siente uno de nosotros al adquirir una de estas consolas al haber estado ahorrando durante varios meses. Esto nos enseña a valorar más las cosas y en especial al comprar un juego por el que hemos estado suspirando largo tiempo. Por ello me gustaría decirles a estos curiosos personajillos que nunca en la vida sabrán valorar todo lo que tienen o lo que puedan tener. Del mismo modo tampoco sabrán lo duro que es ahorrar para comprar una de estas consolas. El título de "escoria de la sociedad" les viene al pelo ya que pasarán años y años hasta que alcancen nuestro nivel, altura y clase, es decir, la "Jet Set" somos todos aquellos que sabemos agradecer y valorar el esfuerzo de las compañías para acercar la tecnología de la última generación a todos los bolsillos.

Creo que tras leer esta carta la gran mayoría de los que no somos unos pijos estaréis de acuerdo conmigo. ¡¡Ea!! Pues dado este repaso a los 3 señoritos espero que seáis buenos y vayáis con vuestros pucheritos a contárselo a vuestros padres.

Mangas y Sexo

De Bunny.

Hola a todos. Yo nunca me he animado a escribir a esta sección pero viendo lo que veo mes a mes por fin me he decidido a escribir.

Parece que el tonto del pueblo se ha escapado y ha cogido un boli para, acto seguido, empezar a escribir chorradas sin sentido. Sí, me estoy refiriendo a ese supuesto "trio de millonarios" que ni ellos mismos se creen lo que dicen.

Ahora paso a decirles a toda esa pandilla de anti-mangas que si no les gusta el manga es porque en realidad no lo han probado bien (yo mismo he pasado de no leer a Mortadelo y Filemón a leer 6 mangas al mes). Y les propongo una cuestión: Hoy en día ¿dónde no hay tías en bolas o al menos ligeras de ropa? ¡Eh!, el club Megatrix y Barrio Sésamo no valen. Si se escandalizan ante tal cosa yo les sugiero que prueben por ejemplo a poner tiras de esparadrapo en las partes "escandalizadoras".

Me uno por último al "Fiel lector" para

recomendar lo de la chica a doble página y aviso de que no soy tan machista como él.

Uno que está harto

De "Soy er mejó" a todos los "Capullines".

Creía que, aunque me gusta, esta sería la última sección de la revista a la que escribiría pero al ver las cartas de ciertos "capullines" criticando a sus congéneres no pude resistir la tentación y me decidí.

Capullines nº 1: Todos los criticones del pobre chaval Alvaro F. (que conste que no estoy del todo de acuerdo con él) que sólo expresaba su pobre opinión y se le vino encima toda España. Yo, y creo que medio país más, estamos de acuerdo con Kamikaze C.I.

Capullines nº 2: Los que hace 2 ó 3 meses se mataban por dos juegos llamados FIFA '96 y I.S.S.D. A estos pobres los capullines nº 1 sólo les han dejado un par de páginas para poder seguir peleándose y desahogándose.

Capullines nº 3: Los que se pelean por decidir cuál es mejor; SNES o MD. PSX o Saturn. Todas son consolas muy diferentes con características diferentes que tienen sus propios juegos y cada uno se conforma con lo que tiene. Lo que tiene una no lo tiene otra y viceversa.

Capullines nº 4: Los directores de H.C. que hasta se han tenido que quejar porque siempre ponéis lo mismo. ¡Sed más originales! Estoy seguro de que otra gente quiere hablar de otras cosas que no sean manga y Alvaritos.

Paradas de cabeza

De Igor a los Lujosos Mimosos.

Mirad gente, yo soy normal y corriente como cualquier otro, pero lo que me diferencia de los demás es mi ufanoso espíritu crítico al que doy rienda suelta; pero ese espíritu es como un gran globo que se hincha cada día al leer tal cantidad infecta de injurias y escritos hechos sin conciencia y faltos de una pizca de moralidad; pero a pesar de todo consigo pasármelo bien y partirme el culo de risa con las paradas de cabeza de los que escriben a esta sección. Pero al leer el artículo creado por unos "zopencos mimosos" dudo si se habrán molestado simplemente a dar su opinión abiertamente o si querrán que les caiga un aluvión de insultos para atentar contra su integridad moral. Y es que mi conciencia crítica revienta al ver cómo la burguesía, con aires de superioridad y rebosante de prepotencia, intenta indagarnos ideas retrógradas que dentro de una sociedad mayoritariamente trabajadora sólo puede concluir con un sentimiento de odio e intolerancia hacia ese reducido grupo de gusanos que se pasean por la calle con un teléfomo de plástico conversando con ellos mismos (¡toma ya!).

Escuchad caraconos. Me importa una mie... cuánto ganéis a la semana y me importa aún menos el estado anímico de tu "papa" (ja, ja) frente a ciertas circunstancias estúpidas, pero si tenéis ganas de sembrar el mal rollo entre los lectores o si bien sois conscientes de la polémica que puede levantar vuestra opinión os pido y aconsejo que no sigáis diciendo estupideces públicamente. Dadle un saludo a "papá" de mi parte si no está muy ofendido al saber el actual precio de las consolas.

> ***"Yo sé que vuestro mensaje es para hacer el gilipuertas, reirse de los usuarios de los 16 bits, portátiles, PC y 8 bits, insultar a la clase media, a los lectores de H.C. y presumir de pertenecer (si es verdad) a la aristocracia española".***
>
> *De Segaman X16 a los Lujosos Mimosos*

Sobre la actuación de Sega

De Trunks a Vicente.

Lo que quería decir es que esta sección es para mostrar opiniones y no para desenfundar el catálogo de insultos. Lo primero que quería mostrar es mi disconformidad con lo que dijo M. Bison. He tenido una MD, tengo una GG y Sega se ha desentendido casi por completo de estas consolas. Y no quiero hablar de MD 32X y del Mega CD porque si no...

Bueno, el caso es que Sega tiene/ha tenido un "plantel" de consolas dignas de elogio. Técnica no le ha faltado nunca pero sus responsables de distribución y su interés por mantener esas máquinas a flote ha sido casi nulo.

En la carta de José Angel Sanchéz he podido ver que al final dice lo del precio de la Saturn. Yo tengo una PSX y qué quieres que te diga, me atraen más los juegos de la Saturn pero... no me fio de Sega, eso es todo.

Creo recordar que casi todos los personajes de la sección "Otaku Manga" son de videojuegos ¿no? Además no esta mal el descansar un poco de tantos videojuegos y deleitarnos la vista con los mangas. ¡Ah! muy buena tu carta Eric Cantona.

> ***"Y es que mi conciencia crítica revienta al ver cómo la burguesía, con aires de superioridad y rebosante de prepotencia, intenta indagarnos ideas retrógradas que dentro de una sociedad mayoritariamente trabajadora sólo puede concluir con un sentimiento de odio e intolerancia hacia ese reducido grupo de gusanos que se pasean por la calle con un teléfomo de plástico conversando con ellos mismos.".***
>
> *De Igor a los Lujosos Mimosos*

Aplauso para MegaDrive

De Sergio The Master a Virtual ¿Expert?.

Yo no me refería a las horribles digitalizaciones de voz de la MD sino a que las músicas son más y mejores como las de "Hellfire", "Streets of Rage", "Sonic 3", etc. Sin olvidar las de SNES como las de "Prince of Persia", "DKC"... Defiendo a las dos aunque habría que aplaudir a la MD, una consola inferior a su rival técnicamente pero que ha sabido estar a la altura de SNES y hacerle la competencia. Por esta rivalidad han salido tan buenos juegos para ellas. Lo que pasa es que ha querido criticarme el típico cuervo carroñero, un tio que queriendo pasarse de listo se ha metido con alguien con una visión objetiva superior a la suya. No ha podido criticar el resto de mi carta demostrando su oportunismo e ignorancia hablando de tecnicismos cuyo texto ha copiado miserablemente de alguna vieja revista de su baúl (en donde guarda los libros de cómo ser inteligente en 3 días) del que nunca sale cuando su hermano conecta la SNES del miedo que le deben dar sus ondas sinusoidales.





WORLD CUP USA 94

- MEGA DRIVE
- Comentado en HC Nº 33
- Puntuación anterior: 93%
- Nueva puntuación: 92%
- Precio actual: 6.990 pts

El fútbol-diversión nunca pasa de moda

Da igual que hablemos del mundial 94, que del europeo 96, o incluso del fútbol olímpico 96. ¿Qué más da? Lo que importa en un cartucho de fútbol es que divierta y este «World Cup USA» sabe hacerlo como pocos.

Es probable que los que tengan pasión por este deporte prefieran los complicados simuladores de perspectiva lateral, con nombres reales y hasta con ligas nacionales como «FIFA Soccer». Sin embargo, esto no quita para que la diversión sencilla (que no simple) de programas como éste realizado por U.S. Gold pueda resultar tanto o más entretenido que culalquier otro.

Dos razones básicas apoyan esta afirmación: se puede jugar sólo con un botón y tiene tantas opciones como el simulador más completo. Es decir, que la diversión está asegurada.

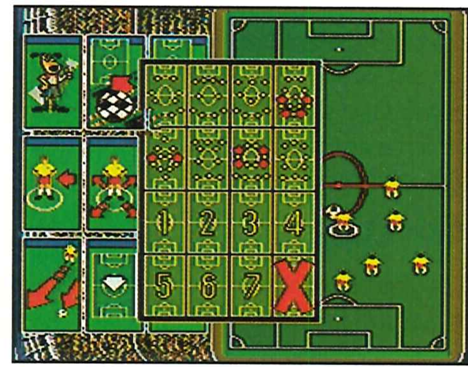
Lo más destacado de este simulador es que ofrece numerosos niveles de dificultad, lo que permite ajustar el control a la habilidad de cada jugador, de manera que desde el más torpe de los goleadores de sillón hasta el más exigente de los amantes de la simulación pueden disfrutar de un fútbol dinámico y rápido desde la primera partida.

Eso sin contar las 32 selecciones elegibles o la opción para cuatro jugadores simultáneos...

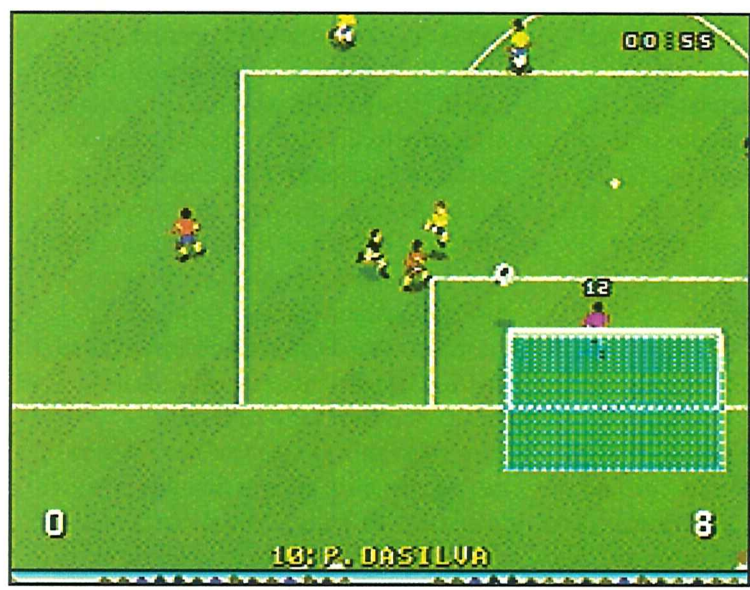
Aunque gráficamente parezca bastante simplote, lo cierto es que los pequeños sprites que representan a los jugadores cuentan con las suficientes animaciones a la hora de defender, pasar y rematar como para transmitir a la perfección la emoción del deporte rey.

En definitiva, un título que a pesar de su antigüedad no ha perdido ni un ápice de su chispa.



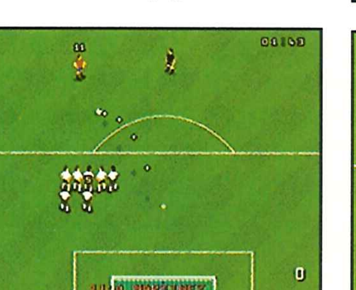


«World Cup USA» se deja jugar directamente desde el primer instante, pero si quieres complicarte la vida con tácticas y demás, también te ofrece la posibilidad de hacerlo.



La perspectiva que ofrece este juego permite seguir las jugadas con gran facilidad. Quizás no tenga la espectacularidad de simuladores más modernos, pero resulta igual de efectivo.







EL REY LEON

Rugidos portátiles

GAME GEAR
- Comentado en HC Nº 38
- Puntuación anterior: **86%**
- Nueva puntuación: **87%**
- Precio actual: **3.990 pts**

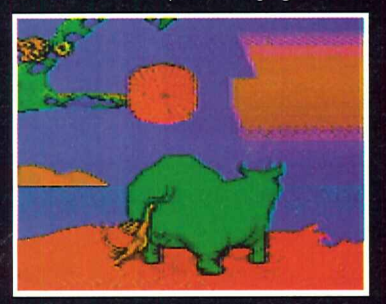




«El Rey León» sigue siendo una excelente oferta para los usuarios de Game Gear.



El tierno león de Disney llegó con ganas de aventuras. La pantalla grande se le quedó pequeña enseguida y probó fortuna con la pantalla jugable a color más reducida del mercado. El resultante de tan arriesgado paseo fue, es y mucho nos tememos que será durante mucho tiempo, un estupendo ejemplo de lo que se le puede exigir a un juego de plataformas.



Disney se encargó de crear para la ocasión unos escenarios muy bellos y un personaje perfectamente animado que causó una buenísima impresión a primera vista. Virgin por su parte demostró que la experiencia lograda en otros juegos de la factoría de sueños americana no habían caído en saco roto y planteó una sucesión de fases entretenidas y al alcance de cualquiera con sus 3 niveles de dificultad diferentes. El éxito fue total. Tanto que hoy, casi 4 años después, jugar con esta versión portátil sigue resultando tan divertido como entonces y bastante más barato.



TETRIS

Tu nombre me sabe a puzzle

GAME BOY
- Comentado en HC: --
- Puntuación anterior: --
- Nueva puntuación: **98%**
- Precio actual: **3.990 pts**

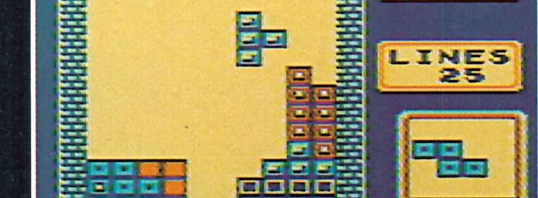


A pesar de haber sido creado en 1989, el tiempo no ha pasado para esta joya jugable.



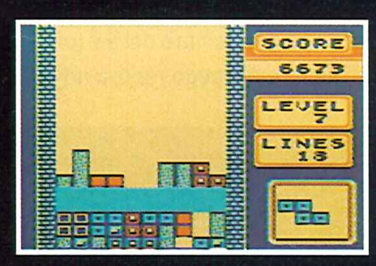
Estamos ante uno de los primeros y, a pesar de ello, mejores títulos de la historia de los videojuegos.

Su nacimiento se remonta a años antes de la aparición de Hobby Consolas (de ahí que no lo hayamos comentado nunca), pero el despistado que aún no haya jugado con él (¿quedará alguien en el mundo?) encontrará un cartucho que podría haber sido programado ayer mismo.



Todo lo que podamos contar sobre los valores y la jugabilidad de este título realizado por el genio Alexander Pazhitnov se quedaría corto, por lo que vamos a limitarnos a deciros que si tenéis una Game Boy y no tenéis «Tetris» corráis rápidamente a la tienda más cercana y os hagáis con él.

De lo que ya no podemos hacernos responsables es de los efectos que pueda producir en vuestro organismo: cansancio físico por el vicio continuado, visiones nocturnas de fichas cayendo, dolores musculares en los dedos, sudores en la fases más avanzadas... ¡Que conste que os hemos avisado!



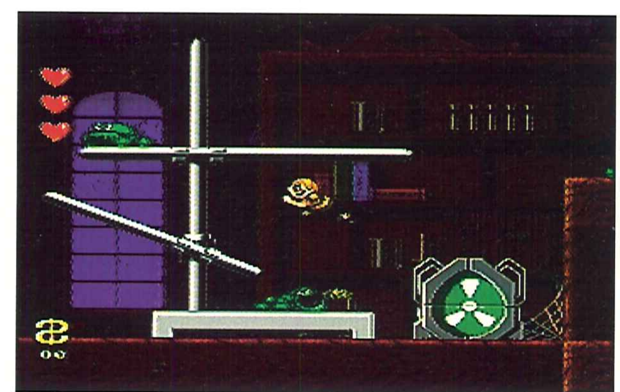
ADDAMS FAMILY 2

Pugsley 's Scavenger Hunt

Para pasárselo "de miedo"

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en HC Nº **24**
- Puntuación anterior: **91%**
- Nueva puntuación: **91%**
- Precio actual: **4.990 pts**





Controlando al rechoncho Pugsley deberemos recorrer una mansión realmente infestada de todo tipo de trampas donde el menor descuido puede suponer una auténtica catástrofe.





Si el mes pasado «Chuck Rock II» nos demostró que la famosa frase de "Segundas partes nunca fueron buenas" era falsa, este cartucho que hoy tenemos entre manos no hace más que corroborarlo. Superando la desventaja que supone ser la continuación de un título de éxito, «Pugsley's Scavenger Hunt» se mostró como un juego capaz de divertir por méritos propios y en posesión de la fórmula de la eterna juventud.

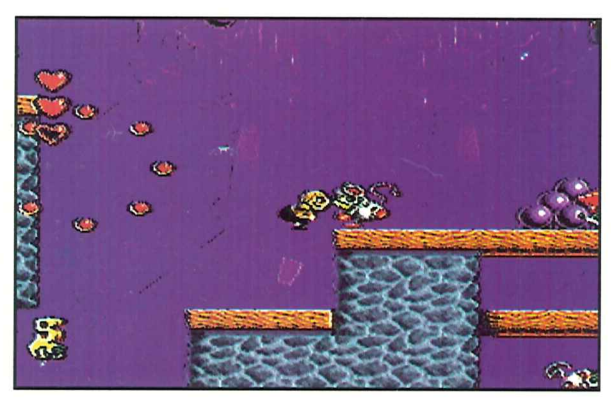
Sí, porque a pesar de haber salido en septiembre del 93 (ahí es "ná"), este juego rebosa hoy tanta frescura como entonces.

Ya sabemos que las plataformas (por no haber variado sustancialmente hasta ahora) resisten muy bien el paso de los años, pero es que tanto los gráficos como las melodías resultaron tan geniales que han sido pocas veces superadas por cartuchos más recientes.

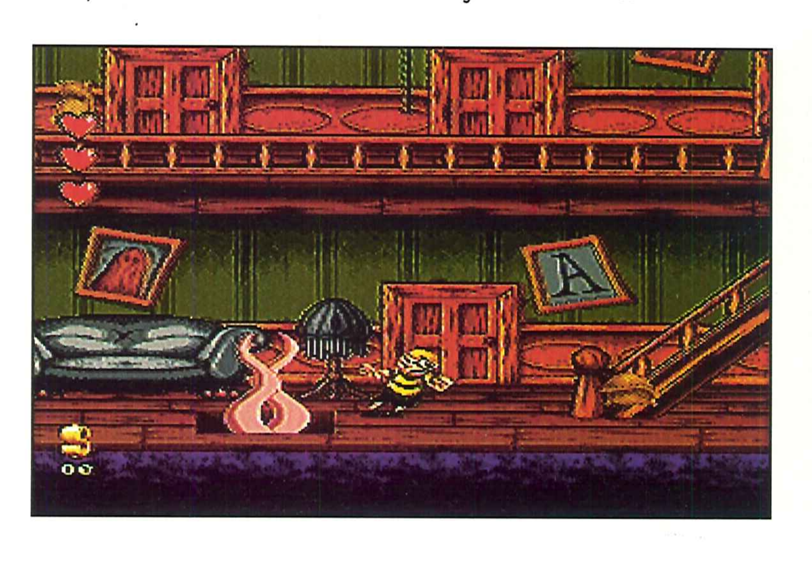
Para aquellos que se lo perdieron en su momento (o para aquellos que acaban de llegar a este mundillo) os recordaremos que la historia tiene como protagonista absoluto al hijo mayor de los Addams, Pugsley. Controlando los movimientos de este regordete muchacho deberemos enfrentarnos a una dificilísima misión que consiste en localizar 6 objetos que Wendnesday (su "simpática" hermanita) ha escondido en la coqueta mansión familiar.

Lo que se encuentra uno mientras los busca ya os lo podéis imaginar: trampas, monstruos, trampas, plataformas y alguna que otra trampa más. Un panorama casi tan siniestramente divertido como las propias películas que dieron vida a esta peculiar familia.

Muy recomendable.



El aspecto gráfico de este título no ha perdido ni un ápice de su atractivo y su tétrica ambientación sigue siendo de las mejores que se han visto en las 16 bits.



La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO «Ciber Speed» de PlayStation por otro que me interese. También cambio «Illusion of Time» y «World League Basketball» por «Donkey Kong Country» y «Earthworm Jim». Llamar a partir de las 8'00 horas de la noche. Preguntar por Marco.TF:925-804341.

CAMBIO Super Nintendo con 30 juegos, varios pads y adaptador para juegos NTSC por Neo Geo CD con varios juegos o por PlayStation con o sin juegos. Sólo Madrid. Preguntar por Ramón.TF:91-4117770.

CAMBIO los juegos de Megadrive: «Astérix» por «Out Run». También cambio por «Sonic 3». Llamar al TF:958-158290. Preguntar por Fernan. Sólo Granada.

CAMBIO consola Nintendo con 45 juegos, pistola, dos mandos por Game Boy sin ningún juego y regalo revistas recientes y 2.000 pesetas. Sólo Madrid. Interesados llamar al TF:91-7052230. Llamar de 13'30 a 14'15 y de 17'15 a 18'15. Preguntar por Roberto.

CAMBIO juego «All Star Challenge» o «Double Dragon» de Game Boy, por cualquier juego de coches. Llamar de 2'00 a 10'00 de la noche. Preguntar por David.TF:952-621176.

CAMBIO cualquiera de estos juegos: «Super Star Wars», «Jurassic Park», «fifa'95» y «Terminator 2» por «Street Fighter 2». Todo de Super Nintendo. Muy Urgente. Preguntar por Verónica. Sólo gente de Madrid.TF:91-6121154.

CAMBIO Super Nintendo con 6 juegos, 2 mandos y adaptador para juegos americanos por PlayStation con o sin juegos. Interesados llamar al TF:971-284575. Preguntar por Víctor. Sólo Mallorca.

CAMBIO consola Nasa compatible con Nintendo sin adaptador y sin caja. Todo lo demás la consola + cable RF + 2 pads + un cartucho de 800 juegos por cualquier juego de la Super Nintendo. Llamar al TF:981-872340. Urgente. Preguntar por Manuel.

CAMBIO «Street Fighter 2» y «Space Harrier 2» por «Pete Sampras'95». Todos de Megadrive. Y además cambio juego «Taz-Mania» por «Sensible Soccer» también de Megadrive. Preguntar por David.TF:93-2612765.

☐ compra ☐ cambio ☐ venta ☐ clubs ☐ varios

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

....

Localidad..

Provincia..

C.P. ....Tel..........................

....

....

....

....

....

....

....

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO SUPER NES + 2 mandos + 13 juegos: Super Mario World, Donkey Kong Country, Stunt Race, etc. + NES con 6 juegos + GAME BOY con 10 juegos. Todo por 42.000 ptas. Preguntar por Israel. Sólo Madrid. Noches al telf: 477 03 50.

¡¡¡ATENCION!!! vendo 3 juegos de Sega Saturn: «Fifa'96», «Panzer Dragoon» y «Virtua Cop» + pistola, con sus instrucciones y en perfecto estado. Llamar y preguntar por Angel o Fran.TF:981-475064.

VENDO consola Game Gear + Adaptador de corriente + 7 juegos. Entre ellos: «Astérix», «Fifa'96», «World Cup Soccer» etc... Precio Excepcional. Interesados llamar al TF:91-3234801. Preguntar por Ramón ¡Rápido! O vendo «Fifa'96» sólo.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Donkey Kong Country 2», «Donkey Kong Country», «Mario Paint» con ratón y tabla, «Power Rangers», «Aladdin», «Street Fighter 2», «Mr. Nutz», «El Rey León», «Star Wars», «Hole one Golf», «Dragon Ball Z 2», con convertidor, «Super Mario World», «Push-Over» y «Super Adventure Island». Vendo por 30.000 pesetas. La Super Nintendo por separado por 9.000 pesetas. Preguntar por Miguel.TF:91-6501050.

VENDO «Indiana Jones and the Last Crusader» para la consola Master System, por 4.000 pesetas. Interesados mandar una carta a: Rafael Jiménez González, c/Poeta Agustín Ruano, Blq. 12-3 C. 29011 (Málaga).

VENDO PlayStation con 8 juegos, 2 control pad y memory card. Todo por 75.000 pesetas. Sólo Madrid. Llamar de lunes a jueves de 22'00 a 0'00 horas. Preguntar por Javi.TF:91-6524932. ¡Es urgente!

VENDO Super Nintendo recién comprada con dos mandos y 20 juegos, todos buenos y en buen estado como: «Secret of Evermore» y «Super Mario World 2» por 32.000 pesetas. Preguntar por Jorge.TF:91-5748513.

VENDO Megadrive con dos mandos de 3 y 6 botones con los juegos: «Sonic 1 y 3», «Mega Turrican», «Pitfall», «Samurai Shodown», «Super Street Fighter 2» y «Mortal Kombat 3». Precio real 69.900 pesetas. Oferta, yo vendo por 30.000 pesetas.TF:953-753858. Mañanas de 11'00 a 15'00 horas. También vendo por separado. Preguntar por Javier.

VARIOS

VENDO Super Nintendo con 1 mando y un joystick con 5 juegos. Entre ellos: «Super Mario World 1 y 2» junto con Game Boy con 2 juegos «Hook» y «Wario Land». Todo por 25.000 pesetas o cambio por PlayStation, Saturn o Neo Geo CD con o sin juegos. Preguntar por Manuel.TF:958-152847.

VENDO O CAMBIO Super Nintendo con los juegos: «International Superstar Soccer DeLuxe», «Killer Instinct», «Donkey Kong Country 2», «Dragon Ball Z 3» con adaptador, «Fifa International Soccer» y «Super Mario World» y 2 mandos por 47.000 pesetas o cambio por PlayStation con 2 juegos. Preguntar por Jonathan.TF:965-623525.

CAMBIO «Street Fighter», «Super Mario World», «Stunt Race», «Correcaminos» o «Equinox» por «Moto Ratones» o «Super Mario Kart». O los vendo por 3.000 o 4.000 pesetas. Preguntar por Daniel.TF:96-5632288.

CAMBIO Nintendo + 2 mandos + pistola + 100 juegos + «Robocop» por Super Nintendo con cualquier juego o vendo por 10.000 pesetas. Llamar noches excepto sábados. Preguntar por Víctor.TF:948-750536.

COMPRO los juegos: «Kirby's Adventure» y «Dragon Ball» de Nintendo por 3.000 pesetas cada uno o cambio cada uno de ellos por «Batman Forever» o «Mr. Nutz». Preguntar por Oscar.TF:954-141829.

VENDO O CAMBIO los juegos: «Hagane», «Zelda» y «Spiderman X-Men» de Super Nintendo. Los dos primeros por 4.000 pesetas y el otro por 3.000 pesetas. También los cambio por «Equinox», «Illusion of Time», «Secret of Mana» o por Game Gear. Sólo Madrid. Llamar por las tardes. Preguntar por Andrés.TF:91-6739026.

¡¡¡ATENCION!!! vendo consolas Super Nintendo y consola Game Boy con 7 y 6 juegos respectivamente y con varios accesorios. Vendo por 46.000 pesetas o cambio por PlayStation con dos pads y un juegos bueno. Escribir a: Sergio do Carmo Naranjo, c/Coop. Virgen de Riansares, 4-4 C. 16400 -Tarancón- (Cuenca).

POR FAVOR cambio «Sonic 3» por cualquiera de estos juegos: «Power Rangers 1 o 2», «Taz-Mania» o «Pac-Man» o compro por 6.000 pesetas. Interesados llamar al TF:91-5043061. Preguntar por Juan. Sólo mañanas y tardes.

COMPRAS

COMPRO «Illusion of Time» y «Dragon Ball Z 3». Preguntar por Víctor.TF:93-4491167.

COMPRO el Mega CD 2 con uno o dos juegos por 12.000 pesetas. Que esté en buen estado, es urgente. Llamar de lunes a viernes al TF:950-310261. Preguntar por José Miguel. Por favor, es urgente.

COMPRO Super Nintendo o Megadrive en buen estado con dos mandos por 65.000 pesetas. Si tiene algún juego mucho mejor. Preguntar por Marcos.TF:91-4778143.

¡¡¡URGENTE!!! compro «ATP Tour» de Megadrive por 3.000 pesetas o «Dragon Ball Z» de la misma consola por 4.000 pesetas. Preguntar por Dani.TF:93-5601884. Sólo Barcelona. Llamar por las tardes a partir de las 17'00 horas.

COMPRO Megadrive con 2 control pad y un juego por 7.000 pesetas. Escribir a: César Fernández Martínez, c/Geógrafo Rey Pastor, 5-1 Izda. 03014 (Alicante).

CLUBS

APUNTATE al club "Jump". Manda 500 pesetas cada dos meses y sortearemos películas manga y cómic japoneses. Escribidme a: Sergio Jiménez Sánchez, c/de los Frailes, 20-2 Izda. 28770 -Colmenar Viejo- (Madrid).

QUISIERA FORMAR un club de chicos/as de 8 a 13 años. Nos cambiaremos trucos de rodas las consolas y será totalmente gratis. Mada tus cartas a: Jacob Medina Díez, c/Coruña, 17. 13670 -Villarrubia de los Ojos- (Ciudad Real).

SOMOS dos chicos que a cambio de una foto reciente, tus datos y algunos trucos, podremos intercambiar juegos, opiniones y trucos. Escribir a: Carlos Larrosa Fernández, c/Gómez Ferrer, 24-5 . 46113 -Moncada- (Valencia).

¡¡¡OJO!!! si tienes una Saturn y te gustaría formar un club de trucos, dibujos, información y opinión, enviarme tus datos personales, una foto reciente y una carta pequeña explicándome sugerencias para mejorar el club a: Daniel Bravo Gallardo, c/Gran i Torras, 18-5 . 08003 (Barcelona).

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby consolas desde enero del año pasado.

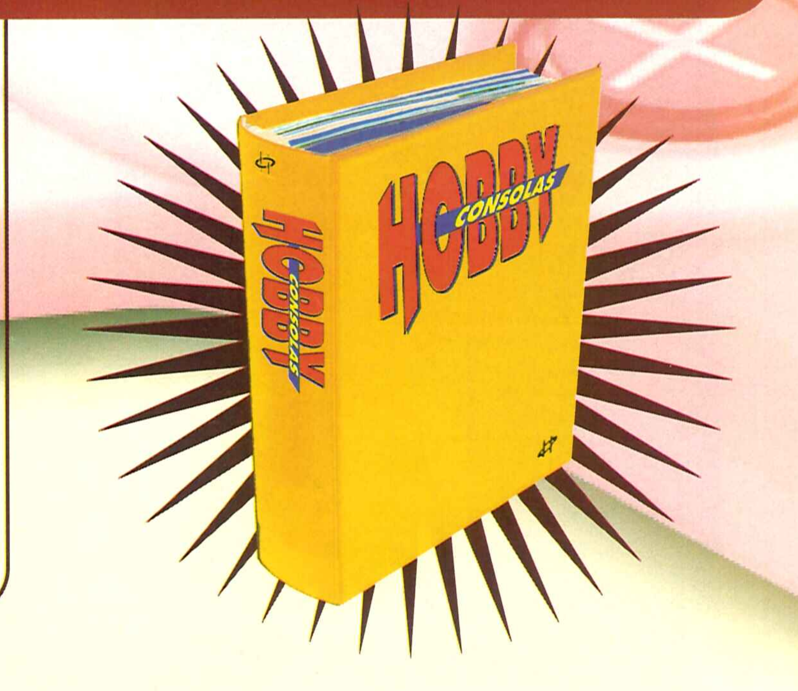
Juego	Consola	HC núm.
36 Great Holes	Mega Drive 32X	52
Addams Family,The	Super Nintendo	55
Adventures Batman & Robin,The	Super Nintendo	40
Adventures Batman & Robin,The	Mega CD	53
Adventures Batman & Robin,The	Mega Drive	54
After Burner	Mega Drive 32X	48
Air Combat	PlayStation	53 y 54
Alien 3	Super Nintendo	40
Alien Wars,The	Game Boy	51
Another World	Super Nintendo	55
Art of Fighting 2	Super Nintendo	45
Astal	Saturn	52
Astérix y Obélix	Super Nintendo	52
Axelay	Super Nintendo	40
B.O.B.	Mega Drive	49
Ball Z	Mega Drive	51 y 52
Ball Z	3DO	53
Barclay Shut	Mega Drive	41
Batman Forever	Mega Drive	54
BattleArena Toshinden	PlayStation	52
Battlecorps	Mega CD	43 y 46
Beauty & the Beast	Super Nintendo	43
Beavis & Butt-Head	Mega Drive	50
Beavis & Butt-Head	Game Gear	53
Bloodshot	Mega CD	51
Bloodshot	Mega Drive	46
Brutal	Super Nintendo	45
Bubsy 2	Super Nintendo	41
Bubsy 2	Mega Drive	42 y 48
Bug!	Saturn	52
Burn Cycle	CDI	51
Cadillacs & Dinosaurs	Mega CD	50
Cannon Fodder	Mega Drive	44
Cannon Fodder	Super Nintendo	43
Clayfighter	Super Nintendo	43
Clayfighter 2	Super Nintendo	40,44,49 y50
Clockwork Knight	Saturn	48 y 50
Clockwork Knight 2	Saturn	53 y 54
Combat Cars	Mega Drive	43
Comix Zone	Mega Drive	51
Cosmic Carnage	Mega Drive 32X	51 y 52
Cosmic Spacehead	Master System	42
Crazy Chase	Super Nintendo	48
Chaos Engine,The	Mega Drive	43
Darius Gaiden	Saturn	55
Daytona USA	Saturn	49
Death and Return of Superman	Super Nintendo	50
Demolition Man	3DO	52
Demon's Crest	Super Nintendo	44
Destruction Derby	PlayStation	54 y 55
Digital Pinball	Saturn	54
Donkey Kong Country	Super Nintendo	41, 43 y 44
Donkey Kong Country 2	Super Nintendo	40
Doom	Mega Drive 32X	42 y50
Doom	Super Nintendo	40 y 55
Double Dragon 5	Super Nintendo	41
Dragon Ball Z	Saturn	55
Dragon Ball Z	PlayStation	55
Dragon's Revenge	Mega Drive	41
Dynamite Headdy	Mega Drive	42 y 44
Earthworm Jim	Super Nintendo	42, 43 y 45
Earthworm Jim	Mega Drive	41, 44 y 45
Earthworm Jim	Mega CD	53
Earthworm Jim	Mega CD	52
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	54
Ecco the Dolphin	Mega Drive	40 y 41
ESPN Extreme Sports	PlayStation	55
Eternal Champions	Mega CD	52 y 54
Ex-Mutants	Mega Drive	41
Fever Pitch	Mega Drive	53
Fifa Soccer'95	Mega Drive	48 y 49
Fifa Soccer'96	Saturn	54 y 55
Fifa Soccer'96	PlayStation	55
Flink	Mega Drive	50
Global Gladiators	Master System	47
Great Circus Mystery,The	Super Nintendo	53
Hagane	Super Nintendo	46, 47 y 54
Hang On GP'95	Saturn	54
Hulk,The	Mega Drive	45
Indiana Jones Greatest Adv...	Super Nintendo	42
International Superstar Soccer	Super Nintendo	46, 50 y 52
Jelly Boy	Super Nintendo	45
Jelly Boy	Mega Drive	43
Judge Dredd	Mega Drive	50
Judge Dredd	Game Gear	52
Judge Dredd	Game Boy	52
Jumping Flash	PlayStation	54 y 55
Jungle Book,The	Super Nintendo	50
Jungle Book,The	Mega Drive	40 y 41
Jungle Book,The	Game Gear	45
Jungle Strike	Super Nintendo	46 y 55
Jurassic Park	Super Nintendo	52
Jurassic Park	Mega CD	43
Jurassic Park 2	Super Nintendo	43
Killer Instinct	Super Nintendo	40, 50, 51 y 52
Killer Instinct	Game Boy	40 y 54
Kirby's Dream Land	Game Boy	40
Lemmings	Master System	45
Lemmings	Game Gear	43
Lemmings 2	Super Nintendo	53
Lemmings 2, the Tribes	Mega Drive	52
Lethal Enforces 2	Mega CD	53
Lion King,The	Super Nintendo	43, 46 y 47
Lion King,The	Game Boy	52
Lion King,The	Mega Drive	41
Lion King,The	Master System	46
Loaded	PlayStation	54
M.M.P.R.: The Fighting Edition	Super Nintendo	40
Marko's Magic Football	Mega Drive	55
Marsupilami	Mega Drive	53
Mask,The	Super Nintendo	51
Maximum Carnage	Super Nintendo	49 y 51
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	40, 52 y 53
Mega Bomberman	Mega Drive	48
Mega Bomberman	Saturn	53
Megalomania	Mega Drive	40
Megaman 3	Game Boy	40
Megaman 7	Super Nintendo	54 y 55
Metal Head	Mega Drive 32X	50
Mickey Mania	Super Nintendo	48
Mickey Mania	Mega CD	41
Mickey Mania	Mega Drive	44
Micromachines	Super Nintendo	48
Michael Jordan: Chaos in the..	Super Nintendo	49
Mortal Kombat 2	Game Gear	46,47
Mortal Kombat 2	Mega Drive	42
Mortal Kombat 2	Super Nintendo	40
Mortal Kombat 3	Super Nintendo	40 y 52
Mortal Kombat 3	Mega Drive	52, 53
Mortal Kombat 3	PlayStation	53
Myst	Saturn	53
NBA Jam	Mega CD	52
NBA Jam Tournament Edition	Super Nintendo	47
NBA Jam Tournament Edition	PlayStation	52, 53 y 54
NBA Jam Tournament Edition	Mega Drive	45
NBA Live'95	Super Nintendo	54
NBA Live'96	Super Nintendo	40
NBA Live'96	Mega Drive	54
NFL Quarterback Club	Mega Drive 32X	52
NHL All Star Hockey	Saturn	54
NHL'96	Super Nintendo	54
Ninja Warriors	Super Nintendo	52
Novastorm	PlayStation	54
Off World Interceptor Extreme	PlayStation	54
Pac in Time	Super Nintendo	51
Pac-Attack	Super Nintendo	49
Pagemaster,The	Super Nintendo	40 y 51
Panzer Dragoon	Saturn	49, 51 y 53
Pebble Beach Golf	Saturn	52
Pit Fighter	Mega Drive	42
Pitfall	Super Nintendo	47
Pitfall	Mega Drive	43
Pitufos,Los	Mega Drive	47
Pitufos,Los	Master System	44
Power Rangers	Mega CD	51
Power Rangers	Game Boy	40
Power Rangers	Super Nintendo	40
Power Rangers Mighty Morphin'	Super Nintendo	55
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	52
Prehistorik Man	Super Nintendo	54
Primal Rage	Super Nintendo	52 y 53
Primal Rage	Mega Drive	53 y 54
Prince of Persia	Mega Drive	40
Probotector 2	Game Boy	41
Psycho Pinball	Mega Drive	42 y 46
Putt & Putter	Game Gear	41
Putty Squad	Super Nintendo	49 y 54
Q-Bert	Game Boy	40
Radical Rex	Super Nintendo	49
Radical Rex	Mega Drive	51
Radical Rex	Mega CD	51
Rainbow Islands	NES	42
Rayman	PlayStation	51
Rayman	Saturn	55
Red Zone	Mega Drive	46
Ren & Stimpy	Game Gear	42
Return of the Jedi,The	Super Nintendo	41
Ridge Racer Revolution	PlayStation	53 y 55
Rings of Power	Mega Drive	52
Rise of the Robots	Super Nintendo	44
Ristar	Mega Drive	51
Ristar	Game Gear	55
Road Rash 3	Mega Drive	49
Robotica	Saturn	51 y 53
Rock 'N' Roll Racing	Mega Drive	48
Rock 'N' Roll Racing	Super Nintendo	55

trucos

Juego	Consola	HC núm.
Samurai Shodown	Super Nintendo	41
Samurai Shodown	Game Boy	40
Seaquest	Super Nintendo	45 y 51
Sega Rally	Saturn	54 y 55
Separation Anxiety	Super Nintendo	53
Shadow Run	Mega Drive	50
Shaq-Fu	Super Nintendo	41
Shaq-Fu	Mega Drive	46
Shining Force 2	Mega Drive	43
Shinobi	Saturn	53
Shock Wave	3DO	51
Skeleton Krew	Mega Drive	51 y 52
Snatcher	Mega CD	53
Sonic & Knuckles	Mega Drive	40
Sonic CD	Mega CD	40
Sonic Chaos	Game Gear	46
Sonic Triple Trouble	Game Gear	52
Space Harrier	Mega Drive 32X	50
Sparkster	Mega Drive	48
Star Trek	Super Nintendo	45 y 54
Star Wars	Mega Drive 32X	45 y 47
Starblade	3DO	51
Stellar-Fire	Mega CD	48
Story of Thor,The	Mega Drive	51
Street Fighter 2	Saturn	53
Street Fighter 2	PlayStation	53
Street Racer	Super Nintendo	45 y 51
Super Bomberman 3	Super Nintendo	54
Super Game Boy	Super Game Boy	41
Super Metroid	Super Nintendo	55
Super Punch Out	Super Nintendo	45 y 50
Super Return of the Jedi	Super Nintendo	48 y 50
Super Skidmarks	Mega Drive	53
Super Street Fighter 2	Mega Drive	47
Sylvester & Tweety	Mega Drive	44
Syndicate	Super Nintendo	46 y 50
Taz in Escape From Mars	Mega Drive	48
Taz-Mania	Mega Drive	44
Theme Park	Mega Drive	47 y 50
Theme Park	Saturn	51
Theme Park	Super Nintendo	40
Tintin en el Tibet	Super Nintendo	55
Tiny Toon Wacky Sports	Super Nintendo	40 y 47
Toe Jam & Earl 2	Mega Drive	40
Toshinden	Saturn	54
Toshinden	PlayStation	55
Total Eclipse Turbo	PlayStation	54
Toughman Contest	Mega Drive	47, 49, 51y 52
Toy Story	Mega Drive	55
Turn & Burn	Super Nintendo	42
Twisted Metal	PlayStation	53 y 54
Unirally	Super Nintendo	40
Urban Strike	Super Nintendo	51 y 55
Urban Strike	Mega Drive	40
Vectorman	Mega Drive	55
Virtua Cop	Saturn	55
Virtua Fighter	Saturn	51
Virtua Fighter 2	Saturn	55
Virtua Fighter Remix	Saturn	51
Virtua Racing DeLuxe	Mega Drive 32X	42
Vortex	Super Nintendo	42 y 47
Warhawk	PlayStation	54
Wario Blast	Game Boy	45 y 46
Weapon Lord	Super Nintendo	53 y 55
Wild Guns	Super Nintendo	46
Wiz 'N' Liz	Mega Drive	55
Wolfenstein 3D	Super Nintendo	50
WWF Raw	Mega Drive	46 y52
WWF Raw	Super Nintendo	52
WWF Wrestlemania	PlayStation	55
X-Kaliber 2097	Super Nintendo	55
Yoshi's Island	Super Nintendo	53
Zero the Kamikaze Squirrel	Super Nintendo	44 y 47

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo (enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, que no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Y si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes, ya que no necesita encuadernación.



Starfighter 3000

PlayStation • Telstar • Septiembre

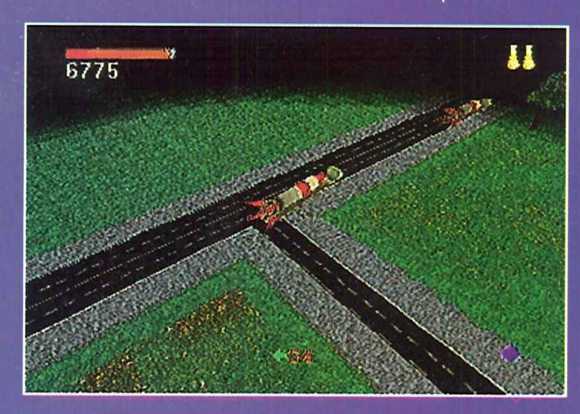
La simulación aérea en estado puro aterrizará en PlayStation en el próximo mes de septiembre.



La simulación aérea regresará a la PlayStation tras el parón veraniego. Aprovechando el fuerte tirón que estos juegos están teniendo, Telstar prepara una versión para la máquina de Sony de «Starfighter 3000», un título que ya pudimos disfrutar en 3DO.

Escondido tras el aspecto de un brillante simulador al estilo clásico, este compacto mezclará características tanto del "shoot'em up" como de la estrategia y aplicará a todo el conjunto una generosa ración de polígonos, texturas y música digital que harán las delicias del jugón más exigente.

Proein se encargará de tener preparado este entretenido juego justo cuando volváis de vacaciones, exactamente en el mes de septiembre.







Todos los motoristas de pro están de enhorabuena. Electronic Arts les tiene preparada una sorpresa para cuando vuelvan de vacaciones que les va a dejar con la boca abierta: nada más y nada menos que la versión Saturn del eterno «Road Rash». Que tiemblen los peatones españoles porque EA promete recoger en este compacto toda la emoción, velocidad y acción de la que hicieron gala sus anteriores apariciones consoleras. Hasta septiembre no se desvelará el secreto de sus posibilidades pero estamos por apostarnos el cuello a que las carreras de motos sin reglas más famosas del mundo no nos van a defraudar.



El incombustible «Road Rash» llegará en breve a Saturn para hacer las delicias de los amantes de la velocidad y la acción. Sin duda, se echaba de menos esta versión para la máquina de Sega.

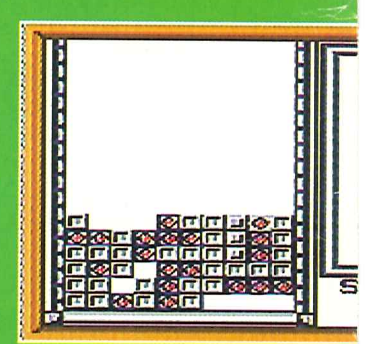
Tetris Blast

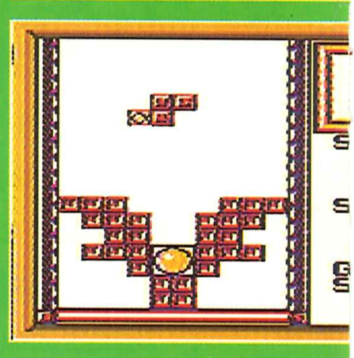
Game Boy • Nintendo • Septiembre

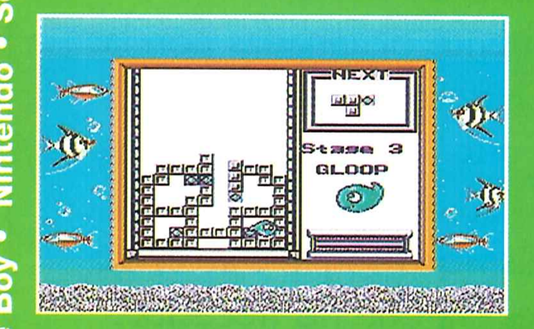
¿Quién dijo que «Tetris» era insuperable? Estamos de acuerdo en que es un juego genial pero seguro que se puede mejorar con algunos pequeños retoques...

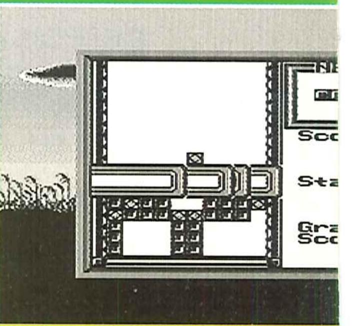
Consciente de esta circunstancia Nintendo no ha perdido el tiempo y ya tiene prácticamente terminada la segunda generación del rompecabezas más famoso del mundo.

«Tetris Blast» será su nombre y la novedad más importante que podremos disfrutar serán unas bombas incrustadas en las piezas que al juntarse explotarán destrozando todo lo que pillen alrededor. Nuevas piezas de formas extrañas y nuevos modos de juego completarán la oferta del título llamado a convertirse en la revelación del año.









La segunda parte del mítico «Tetris» se ga hecho esperar casi 8 años, pero llegará con algunas mejoras interesantes que le imprimirán nuevos alicientes. ¿Conseguirá igualar el éxito de su antecesor?





Road Rash

SegaSaturrn • Electronic Arts • Septiembre

Bubble Bobble

PlayStation • Acclaim • Septiembre

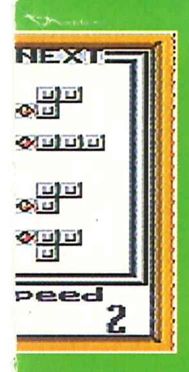


Acclaim ha decido acercar hasta una de las máquinas del futuro un juego del pasado, nada menos que el súper adictivo «Bubble Bobble». Muchos de vosotros recordaréis este divertido plataformas que tanto en arcades como en 8 bits hizo las delicias de los jugones y cuya mecánica era -y será- tan sencilla como eliminar a todos los monstruos que aparezcan en pantalla a base de lanzarles burbujas.

Una jugabilidad a prueba de bomba, opción para dos jugadores simultáneos y muchos, muchos niveles serán sus grandes valores.





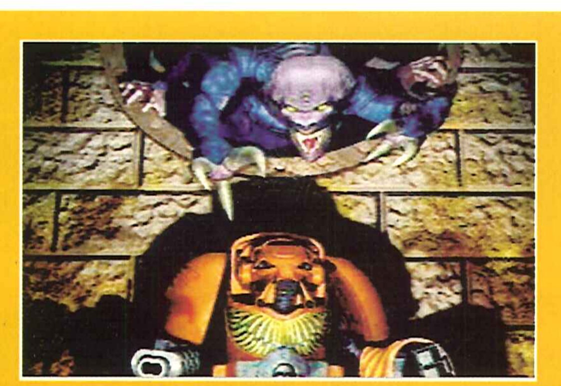






Space Hulk

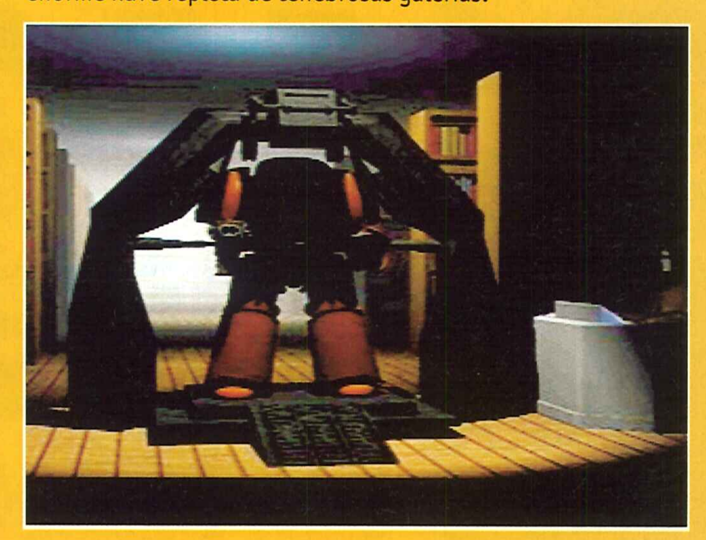
PlayStation • Electronic Arts • Septiembre



Puede que los hayáis visto en un juego de mesa o paseándose por los circuitos de un ordenador, pero donde nunca habréis visto antes a los marines espaciales de «Space Hulk» es sobre una PSX. Estas disciplinadas tropas se hicieron famosas en nuestro país al protagonizar un juego de tablero llamado "La Cruzada Estelar" y desde entonces no han parado de eliminar alienígenas hasta debutar en la consola de Sony. Este acontecimiento tendrá lugar en cuanto pase el mes de agosto y por esas fechas ya podréis empezar a disfrutar con este juego que mezclará la estrategia con la acción para obligaros a eliminar cualquier resto de vida extraterrestre del interior de una enorme nave repleta de tenebrosas galerías.



Un nuevo "shoot´em up" de visión subjetiva se prepara para llegar a PlayStation.









CENTRO MAIL

Haz tu pedido por teléfono

902 171 819

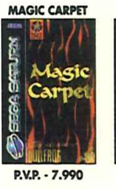
FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS SATURN

















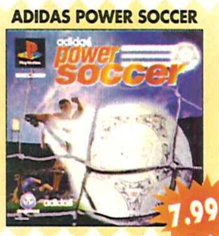
Juego	Precio
ALONE IN THE DARK	P.V.P. - 9.990
BAKU BAKU ANIMAL	P.V.P. - 5.990
DIGITAL PINBALL (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 3.990
EURO'96 ENGLAND	P.V.P. - 9.490
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GOLDEN AXE	P.V.P. - 9.490
GUARDIAN HEROES	P.V.P. - 9.990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 7.990
MYSTARIA	P.V.P. - 9.490
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 2.990
OLYMPIC GAMES	P.V.P. - 7.990
OLYMPIC SOCCER	P.V.P. - 7.990
PANZER DRAGOON 2	P.V.P. - 9.490
RAYMAN	P.V.P. - 9.995
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
ROBOTICA (OFERTA SATURN)	P.V.P. - 3.990
SEGA RALLY	P.V.P. - 9.490
SIM CITY 2000	P.V.P. - 8.990
STREET FIGH. ALPHA	P.V.P. - 8.990
STRIKER '96	P.V.P. - 9.990
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
TOSHINDEN	P.V.P. - 8.990
TRUE PINBALL	P.V.P. - 9.990
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 7.990
VIRTUA COP (+PISTOLA)	P.V.P. - 10.900
VIRTUA FIGHTER 2	P.V.P. - 9.490
WING ARMS	P.V.P. - 7.990
WIPE OUT	P.V.P. - 6.990
X-MEN: CHILDREN	P.V.P. - 9.990





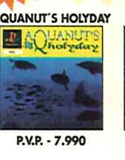
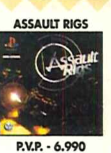


JUEGOS PLAYSTATION






Juego	Precio
ADIDAS POWER SOCCER	7.990
DRAGON BALL Z	9.990
TOSHINDEN 2	7.990
RIDGE RACER REVOLUTION	7.990























Juego	Precio
ACTUA SOCCER	P.V.P. - 6.990
ALONE IN THE DARK	P.V.P. - 9.990
AIR COMBAT	P.V.P. - 6.990
ALIEN TRILOGY	P.V.P. - 8.490
AQUANUT'S HOLYDAY	P.V.P. - 7.990
ASSAULT RIGS	P.V.P. - 6.990
DEFCON 5	P.V.P. - 6.990
DESCENT	P.V.P. - 8.990
DOOM	P.V.P. - 7.990
ESPN EXTREME GAMES	P.V.P. - 6.990
FADE TO BLACK	P.V.P. - 7.990
FIFA SOCCER'96	P.V.P. - 8.990
GEX	P.V.P. - 6.990
GUNSHIP	P.V.P. - 6.990
KRAZY IVAN	P.V.P. - 6.990
LOADED	P.V.P. - 5.990
LONE SOLDIER	P.V.P. - 9.990
MAGIC CARPET	P.V.P. - 7.990
MICKEY'S WILD ADV.	P.V.P. - 6.990
MORTAL KOMBAT 3	P.V.P. - 8.200
MUSEUM PIECE 1	P.V.P. - 7.990
NBA IN THE ZONE	P.V.P. - 8.490
NBA JAM TOUR. ED. (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 5.990
NBA LIVE'96	P.V.P. - 7.990
NFL GAME DAY	P.V.P. - 7.990
NHL FACE OFF	P.V.P. - 7.990
NEED FOR SPEED	P.V.P. - 8.990
OFF WORLD INTERCEPTOR (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 2.990
OLYMPIC GAMES	P.V.P. - 7.990
OLYMPIC SOCCER	P.V.P. - 7.990
PANZER GENERAL	P.V.P. - 9.990
PGA TOUR GOLF'96	P.V.P. - 8.990
PHILOSOMA	P.V.P. - 6.990
POWER SERVE	P.V.P. - 9.990
RAYMAN	P.V.P. - 9.500
ROAD RASH	P.V.P. - 7.990
SHELLSHOCK	P.V.P. - 8.990
SPACE HULK	P.V.P. - 7.990
STARBLADE ALPHA	P.V.P. - 6.990
STREET FIGHTER ALPHA	P.V.P. - 8.990
STRIKER'96	P.V.P. - 8.990
TEKKEN	P.V.P. - 8.200
THEME PARK	P.V.P. - 8.990
THUNDERHAWK 2 FIRESTORM	P.V.P. - 8.990
TOTAL ECLIPSE TURBO (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 2.990
TOTAL NBA '96	P.V.P. - 7.600
TRUE PINBALL	P.V.P. - 9.990
VIEWPOINT	P.V.P. - 8.990
WAR HAWK	P.V.P. - 6.990
WING COMMANDER III	P.V.P. - 9.990
WIPE OUT (OFERTA Play Station)	P.V.P. - 3.990
X-COM	P.V.P. - 6.990
X-MEN CHILDREN	P.V.P. - 8.490
ZERO DIVIDE	P.V.P. - 9.990

HOBBY Shopping



SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO.
¡¡LLAMANOS!! SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó 654 81 99

Este verano, CENTRO MAIL te pone a tono...

¡soy experto en videojuegos, y... más!

Consigue con tus juegos favoritos, un fantástico regalo a tono con el verano

Llévate esta gorra por cada 3.000 pta de compra
o una fantástica camiseta de Centro Mail
cuando tu pedido sea de 6.000 pta.
... Y Aún mejor, los dos productos,
cuando tu pedido sea superior a las 9.000 pta.

Oferta válida sólo en la compra de juegos de video consolas
(ver páginas anteriores)
no válida para la compra de consolas y periféricos.

ALICANTE · Elche ALICANTE · ALMERIA · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · Badalona BARCELONA · Badalona BARCELONA · Manresa BARCELONA
BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS · BURGOS · CORDOBA · GIRONA · GRANADA · HUESCA · JAEN
LA CORUÑA · Stgo. de C. LA CORUÑA · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcalá de H. MADRID · Alcobendas MADRID · Móstoles MADRID
MÁLAGA · Fuengirola MÁLAGA · Pamplona NAVARRA · Palma de MALLORCA · Palma de MALLORCA · Vigo PONTEVEDRA · Vila Nova Gaia PORTO · SALAMANCA
SEGOVIA · SEVILLA · VALENCIA · VALENCIA · VALLADOLID · VITORIA-GASTEIZ · ZARAGOZA · ZARAGOZA

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+300 pta.) o por transporte urgente (+500 pta.).

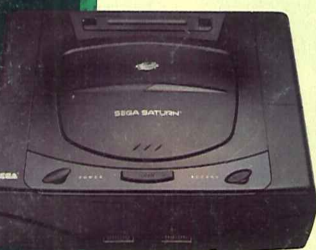
NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO (..........) .... Nº CLIENTE ....
MODELO DE CONSOLA .... NUEVO CLIENTE ☐
PRODUCTO PEDIDO .... PRECIO ....
PRODUCTO PEDIDO .... PRECIO ....
PRODUCTO PEDIDO .... PRECIO ....
TOTAL ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ TRANSPORTE

Caduca el 31/08/96

Ganadores Concurso EUROCOPA 96

AQUÍ TENÉIS LA LISTA DE LOS DOCE AFORTUNADOS GANADORES DE UNA CONSOLA SEGA SATURN.



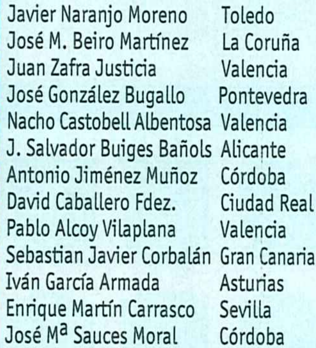
Por cierto, nadie acertó los dos equipos finalistas y hubo que efectuar un sorteo.

Fernando Magariños Yanez	Las Palmas
Vicente Domingo Martínez	Teruel
Jordi Maurí Farnos	Barcelona
Sergio Blanco García	Nigran
Daniel Calvo Castro	Aguilas
Marcos Martínez Harqui	Calpe
Juan Enrique López Fernández	Almería
Toni Santanach Solea	Barcelona
Raúl Palancar Rodríguez	Madrid
Luis Landa Bravo	Barcelona
Pablo García Hernández	Valencia
Jordi Lorente Peña	Palamós

Ganadores Concurso NBA Live'96

PRIMEROS PREMIOS:

UN JUEGO DE NBA LIVE' 96, UNA CAMISETA DE LA NBA Y UNA PEGATINA .



Javier Naranjo Moreno	Toledo
José M. Beiro Martínez	La Coruña
Juan Zafra Justicia	Valencia
José González Bugallo	Pontevedra
Nacho Castobell Albentosa	Valencia
J. Salvador Buiges Bañols	Alicante
Antonio Jiménez Muñoz	Córdoba
David Caballero Fdez.	Ciudad Real
Pablo Alcoy Vilaplana	Valencia
Sebastian Javier Corbalán	Gran Canaria
Iván García Armada	Asturias
Enrique Martín Carrasco	Sevilla
José Mª Sauces Moral	Córdoba
Oscar Sanz Martínez	Barcelona
Fernando Galindo Pascual	Barcelona
Jordi Ruis Alsina	Lérida
Francisco Barrera Ramos	Barcelona
Sergio González Cucurull	Cantabria
Enrique Cuñaro Romero	Pontevedra
Miguel García Sepúlveda	Albacete
Alvaro García Ibáñez	Barcelona
M. Estudillo Valderrama	Sevilla
Juan M. Zarrias Caballero	Córdoba
Esteban González Guzman	Oviedo
José L. Hernández Arzola	Tenerife

SEGUNDOS PREMIOS:

UNA CAMISETA DE LA NBA Y UNA PEGATINA .

Carlos Gómez Soto	Madrid
Abraham Ortega Hdez.	Albacete
José J. Olivera Martínez	Badajoz
Fernando Pérez Ramos	Zamora
José A. Calvo Ceniceros	La Rioja
Pedro Cambra Fernández	Asturias
Jorge Martínez Duque	Madrid
A. J. de Lucas Martín	Segovia
Víctor Alvarado Guillén	Murcia
Víctor Gómez Tornero	Valencia
José E. Pascual Padilla	Murcia
Rafael Viruete Ortubia	Cádiz
Antonio García Navarro	Valencia
Alonso Tirado Ortega	Cádiz
David Chacón Sinisterra	Gran Canaria
Santi Arreza Juliá	Barcelona
Pablo Molinero Barba	Barcelona
Andrés Medina Castro	Madrid
Víctor J. Herrera Delgado	Madrid
Fco. José Real de Asua	Lugo
Wifredo Fidalgo Cano	Barcelona
José Antonio Bos García	Alicante
Lorenzo Vivas Carvajal	Barcelona
Fco. Enriquez Pascual	Murcia
Santiago Franco Hidalgo	Murcia
Edgar La Serna Mesa	Tenerife
David Sobrino Llorente	Burgos
Javier González Salazar	Barcelona
Jorge González Bertos	Granada
José A. Peña Zamorano	Málaga
Rudy Cobo López	Cuenca
Manuel Cuna Mellado	Sevilla
José Martínez Martínez	Pontevedra
Juan Ramón Villa Molina	Barcelona
Miguel Corchado Becerro	Cáceres
Miguel Costado Lareu	Pontevedra
Xavi Torrent	Gerona
Vicente Domingo Mtnez.	Teruel
Miguel J. Ramirez Ramos	Gran Canaria
Jorge Millán Yuste	Madrid
Antonio Fdez. Simón	Ciudad Real
Jorge Párraga García	Alicante
David Rodríguez Mtnez.	Barcelona
Raúl Cueli Moreno	Madrid
Jacinto Marco León	Castellón
Carlos Bermejo	Burgos
Oscar R. Gómez Dueñas	Madrid
Raúl Villajos Maldonado	Barcelona
José Vicente Rochina Bo	Valencia
F. Conceller Lechón	Valencia

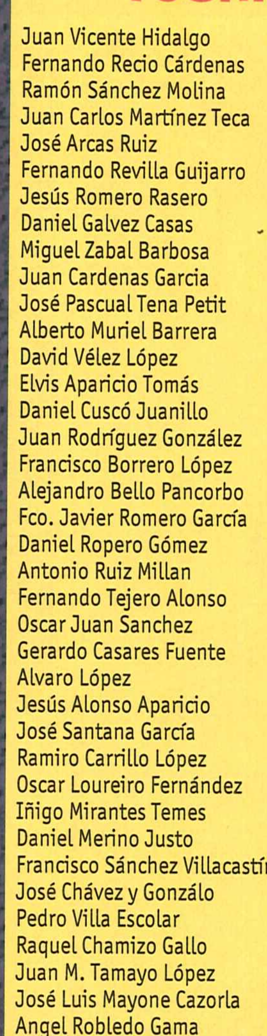
Ganadores Concurso TOSHINDEN



PRIMER PREMIO:

JUEGO TOSHINDEN 2 PARA PLAYSTATION Y PUZZLE DE TOSHINDEN.

Jaime del Campo Frutos	Madrid
Mª José Casado Martínez	Madrid
Giovanni Fresco Martínez	Alicante
Leandro Ferreiro Martínez	Alicante
Alejandro Zaragoza Casanova	Alicante
Jesús Fuentes Arenas	Murcia
Iván Marchena Galán	Cáceres
Jordi Soriano López	Barcelona
Luis A. Casalosa Balsells	Cádiz
Pablo de la Cruz Gandoy	Barcelona
Antonio Luis Torres Juan	Alicante
Diego Risquez Espejo	Barcelona
José R. Aliaga Martínez	Alicante
David Villaverde Maté	Valladolid
Raúl Osorio Carrillo	Barcelona
Carlos Mena Huerta	Valencia
Daniel Edocianin Tirado	Zaragoza
Ignacio Delgado Coco	Zaragoza
Ismael Pérez Durán	Cádiz
Cristobal García Cenjor	Cantabria
Raúl Pérez Sánchez	Barcelona
Onofre Verdugo Almendros	Toledo
Oscar Bermúdez Solorzano	Madrid
Santos Velardo Morgado	Madrid
Cosme Sánchez Ibaceta	Vizcaya



SEGUNDO PREMIO:

PUZZLE DE TOSHINDEN.

Juan Vicente Hidalgo	Alicante
Fernando Recio Cárdenas	Córdoba
Ramón Sánchez Molina	Castellón
Juan Carlos Martínez Teca	Valencia
José Arcas Ruiz	Cádiz
Fernando Revilla Guijarro	Madrid
Jesús Romero Rasero	Badajoz
Daniel Galvez Casas	Barcelona
Miguel Zabal Barbosa	Pontevedra
Juan Cardenas Garcia	Murcia
José Pascual Tena Petit	Castellón
Alberto Muriel Barrera	Cádiz
David Vélez López	Cádiz
Elvis Aparicio Tomás	Valencia
Daniel Cuscó Juanillo	Barcelona
Juan Rodríguez González	Cádiz
Francisco Borrero López	Huelva
Alejandro Bello Pancorbo	Huelva
Fco. Javier Romero García	Cantabria
Daniel Ropero Gómez	Huelva
Antonio Ruiz Millan	Granada
Fernando Tejero Alonso	Madrid
Oscar Juan Sanchez	Madrid
Gerardo Casares Fuente	Valladolid
Alvaro López	Madrid
Jesús Alonso Aparicio	Madrid
José Santana García	Madrid
Ramiro Carrillo López	Toledo
Oscar Loureiro Fernández	Vizcaya
Iñigo Mirantes Temes	Vizcaya
Daniel Merino Justo	Vizcaya
Francisco Sánchez Villacastín	Barcelona
José Chávez y Gonzálo	Badajoz
Pedro Villa Escolar	Murcia
Raquel Chamizo Gallo	Cádiz
Juan M. Tamayo López	Cadiz
José Luis Mayone Cazorla	Cádiz
Angel Robledo Gama	Cantabria
Clemente Giménez Maestro	Murcia
David Ardil Sánchez	Murcia
Carlos Corsino Fernández	Madrid
José M. Febles González	Tenerife
Luis Arnau Pomata	Alicante
Juan V. Villalonga Ramos	Baleares
Bernardo Giménez Correas	Valencia
Joan Ribera Capellino	Valencia
Eduardo Alonso Sánchez	Valencia
Oscar Farrás Lozano	Barcelona
Marc García Fernandez	Barcelona
Jesús Molina Gutiérrez	Cádiz
Carlos Maquieira Paredes	Pontevedra
Néstor González Noqueira	Pontevedra
Raúl Tevar Antón	Alicante
Luis Segarra Martínez	Alicante
Fernando Alcaraz Martín	Madrid
Oscar Ramos Castañal	La Coruña
Guillermo Parga Abad	La Coruña
Antonio Failde Gutiérrez	Madrid
Iván Franco Lago	La Coruña
Raúl Ollero Sánchez	Madrid
Helena Niño Julve	La Coruña
Jordi Creus Barquet	Barcelona
Armando Longueira López	La Coruña
Jaime Marco Mendivil	Madrid
Francisco Salguero Cordero	Barcelona
Miguel Calduch Nos	Castellón
Antonio Basilio Déniz Pavón	Las Palmas
José M. Navarro Real	Sevilla
José Miranda Morales	Soria
Juan Marcos del Rio Fasshog	Baleares
Jesús Galilea Galilea	La Rioja
Pedro Aguilar Besada	La Coruña
David Ruiz Tudela	Murcia
Manuel Civañes Pastor	Valencia
Guillermo Freytas Rodríguez	Granada



POR FIN LE DIRÁS A TU PADRE QUE QUIERES VISITAR UN MUSEO.

Si quieres volver a sentir todo el poder de los videojuegos clásicos, no puedes perderte la colección de las obras maestras de la historia de Namco Museum Piece Volumen 1. Una recopilación de siete éxitos para que vuelvas a disfrutar el pasado o sepas lo que te perdiste: **Pac-Man, Galaga, Rally X, Pole Position, ToyPop, New Rally X y Bosconian.** Grandes clásicos con los que sólo caben dos posibilidades: seguir vivo o morir en el intento.
Colecciona la serie Namco Museum Piece y rompe con todo. Ya puedes adquirir el primer volumen con siete clásicos de un golpe. No querrás perdértelos, ¿verdad?

















Cualquier duda que tengas sobre PlayStation, puedes consultarla en el teléfono **902 102 102.**

Todo el poder en tus manos.

